昭和60年6月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

June 1985 6

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌



定価¥350

51機種のパソコン用ソフト65本一挙掲載

移植マスター大作戦35
Dr.D&つぐ美のプログラム・クッキング
スクランブル・オムレツの巻 シューティング・ゲームの作りかた

- BM-Jr/LII2 HUMBERGER/STRAWBERRY FIELD
- BM-LIII/MK5 LOSE CAT/HELPER
- C1 ジャンプマン
- コモドール64 HA MICK-04
- FM7/77 CHASETRON/SOCERY
- FP-1000/1100 SWAP BOY
- JR-100 スーパーコンビ/SUPER BOY
- JR-200 移植版 核分裂/細君の冒険
- JX 移植版3D-DRIVE
- M5 STAR DUST/ART LAND
- MAXMACHINE THE 宇宙戦
- MSX ひつじ飼い/DEEPGON/GREEN HAT
- MZ-1200/700 はむれっと
- MZ-700/1500 宇宙戦争/MOVING WALL
- MZ-1500 DENPA PANIC
- MZ-80B/2000 PUSH MAN
- MZ-2000/2200 Subjugater/なすがままにきゅうりがぱぱに
- MZ-2200 FLOWER GARDEN
- PASOPIA(T)/5/7 JUMP MAN
- PASOPIA7 エデンの東
- PC-6001/mkII/6601/SR LEAD MAN6000/GOLF
- PC-6001mkII/6601/SR MEMORIES
- PC-8001/mkII/SR POPPLE/CARRYING FRUITS
- PC-8001mkII/SR SIGNAL
- PC-8801/mkII/SR SLEEP STAR
- PC-9801/E/F BLOCK
- ぴゅう太 Let's 窓ふき
- RX-78 The Can Man
- S1 フルーツ・モンスター
- SC-3000 アタフタMACHINE/チャップの冒険
- SMC-777 移植版 つぐ美ちゃんの地下鉄ショック
- VIC-1001 THE ハリコミ
- X1/C/D/ターボ MONSTA/MAZE BOMBER
- JR-800 移植版 ABCクレーン
- PC-8201 TENNIS
- FX-702P DOBON
- PB-100 ブワンボワン/まくらなげ
- PC-1245/51 おそうじ★おそうじ
- PC-1500 Cakin Cokin
- PC-2001 YENベーダー

ランダム・コーナー
- C1 Dr.Dの「ゲームは自分で作らなくっちゃ!!」
- MSX Kimcoのぶっちぎりテクニック考①

実用プログラム
- FM-7/77 RESTORE
- X1/C/D/ターボ マシン語を3倍早く打つ方法
- PC-1245/51 分数計算プログラム



スーパーソフトコーナー 特集
大好評！レスキュー・アドベンチャーゲーム期待に応えて増ページ!! サラトマ／暗黒星雲他

SHARP

"走り"の差、

もう、パソコンはQDです。

ゲームも仕事もスピードスタート

クイックディスク(QD)

フロッピーの高速性とカセットの経済性を備えた新しい記憶装置です。プログラムやデータを読み取るスピードは、何とカセットの約30倍(当社2000ボーのデータレコーダ比)、もう気持ちの乗りも違ってきます。

キャラクタづくりも自在、きわだつグラフィック

PCG1000文字

グラフィックはひと味違うクリエイティブ設計。1000文字のPCGまたは320×200ドット8色フルグラフィック+24文字のPCGが使い分けられ、目的に合わせてオリジナルグラフィックが存分に駆使できます。

音楽演奏だってお手のもの

PSG2チャンネル

パソコンをよりクリエイティブに活用するためのサウンド機能として6オクターブ3重和音のPSGを2チャンネル内蔵。6重和音の音楽と2つの効果音が楽しめ、音楽演奏、サウンド効果にグンと厚みを増してきます。

日本語表示、ワープロへの活用も

漢字対応QD-BASIC

漢字対応BASICをはじめ、漢字ROMボード(オプション)、辞書ROMボード(オプション)のサポートなど、ワープロへの対応も考慮しています。

上達に合わせて進化する

64KBオールRAMのクリーン設計

BASIC以外の言語への発展性を秘めた、いわばあなたの上達に合わせて進化するシステム設計です。

●能力をグンとアップさせるRAMファイル(オプション)
●ボイスボード(オプション)を使えば、MZ-1500がしゃべるパソコンに。●「パターンエース」「住所録」「ミュージックエース」「デモエース」など、買ったその日から即使えるソフトをバンドル。

"ジョイジョイパック" 第2弾新登場!!

家族ひとりひとりが楽しめる7種類の新しいQDソフトをワンパック。

JOY JOY PACK II MZ-5A002 標準価格16,800円

1 パンチボール マリオブラザース
幅広い年令層にわたって楽しめるあのマリオが、一段と興奮度を高めてフレッシュアップ。

2 任天堂の **テニス**
ゲームセンターやファミリーコンピュータで人気の高いテニスがMZ-1500で楽しめます。

3 ワープロダイアリー **ペンシル**
家族みんなで活用できる、学習機能付ワープロ+カレンダー機能。スケジュールも書き込めます。

4 ママ・キーパー
家計簿づくりはもうラクラク。数字を入力するだけで、1ヶ月のトータルもバッチリ。

5 スタディ・メイト
楽しみながら学習できる、堅苦しい勉強ソフトとはひと味違ったいわばパソコン暗記カード。

6 BASICスタディ
いちいちマニュアルを見なくても、画面との対話形式でBASICの基礎学習ができます。

7 パーティーメーカー NEW
誕生パーティをはじめ楽しい集いを効果的に演出してくれるグラフィックソフトです。



好評JOY JOY PACK I (MZ-5A001)標準価格16,800円も発売中!!

TV提供番組 **"パソコンサンデー" 好評放映中!!**

●テレビ東京 ●テレビ大阪 ●テレビ愛知
毎週日曜9:30~10:00
●講師:Dr.パソコン宮永好道●司会:三波豊和・白石まるみ

"パソコンサンデー" オリジナルソフト大募集!

募集期間:昭和60年5月1日~7月31日(消印有効)

応募方法:●「一般部門」(中学生以上)と「ちびっ子部門」(小学生以下)に分けて行います。
●ゲーム・グラフィックス・ビジネスなど各種ジャンルの作品を募集します。
●作品はシャープパソコンMZシリーズ・X1シリーズ用ソフトに限ります。
●作品は未発表のオリジナル作品に限り、一人5点までの応募とします。

発　表:「パソコンサンデー」9月22日放送内で発表します。

応募先:〒540 大阪市東区京橋前之町2-2 テレビ大阪「パソコンサンデーソフト募集」係

賞:■一般部門
"パソコンサンデー大賞"………1名
賞金 10万円〈副賞ビデオディスク〉
■ちびっこ部門
"ちびっこ大賞"…………………1名
3万円相当の図書券〈副賞コンパクトディスク〉…他、豪華商品を用意しています。

▶詳しくは最寄りのパソコンショップでおたずねください。

●

「パソコンスクーリング」のお知らせ……
●講習場所:シャープ東京支社パソコン教室☎03(260)1161●日時:5月30日(木) PM5:00~8:00・6月15日(土)/6月29日(土) 各PM1:00~4:00●定員:各20名(定員になり次第締切ります)●受講料:1,000円

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内情報システム営業本部まで。


実感。
〈QDソフトも続々登場〉
●NEW VIP ●SCALGO ●ユーカラJJ
●ワープロミニミニ●簡漢1500●Hu BASIC
●ヴォルガード●デゼニランド
●BACKGAMMON EXCELLE
●サンダーフォース ●マッピー
●不思議の国のアリス ●ロードランナー
●T・N・T Bomb Bomb ●アースバウンド
●ブリザード●ザ・コックピット●スペースクライマー
●カーグランプリ●クレージーハウス
●暗記博士 ●小学生算数シリーズ
●中学生数学シリーズ ●英単語レッスン
●スクロールディスアセンブラ
●セルフリロケータブルモニタ……
ATSUMI
パーソナルコンピュータ
MZ-1500
標準価格 89,800円
▶写真の14型カラーディスプレイ MZ-1D15B
標準価格 72,000円はオプション。
画面はハメコミ合成です。
SHARP
POWER
SHARP
MZ-1500
Personal Computer
CLR
HOME
資料請求券
MZ-1500
ベーマガ
6係

BASICで文書がつくれる。ターボは

```
180 A$(11)="の新機能とは、漢字がプログラムの中で自由に"
190 A$(12)="使える漢字ＢＡＳＩＣ。スピード感にあふれた"
200 A$(13)="高精細グラフィック。イメージ豊かなビデオ映"
210 A$(14)="像を創りだすデジタ
220 A$(15)="ホビーからビジネス
230 A$(16)="高機能パソコンが誕
240 FORI=0TO16:SYMBOL(304,I*18
250 WINDOW(0,0)-(400,399),(4,0
260 LINE( 24,112)-(280,368),PS
270 LINE(120, 88)-(184,112),PSET,&H10,BF:LINE(120, 88)-(184,11
280 SYMBOL(119, 92),"オフィス",1,1
290 LINE(  4,208)-( 24,272)        4,208)-( 24,27
300 SYMBOL(  3,210)                3,232),"ビ",1,
310 SYMBOL(
320 LINE(120,3                                    39
330 SYMBOL(126,
340 LINE(280,208)                                 ,27
350 SYMBOL(280,216)                               ,1,
360 FORI=112TO368STE
370 FORI= 24TO280STEP3
380 C=2:PALET2,0:FORJ=0
390 DATA 94,94 ,171,18
400 DATA 47,47 ,179,22
```





すべてに高漢度なのです。

ワードプロセッシング

簡単な操作で日本語入力ができる新開発漢字BASICを標準装備。漢字変換はカタカナ、ひらがな、ローマ字のいずれからでもでき、手軽に日本語の文章が作成できます。さらに、新コンセプトの日本語処理機能を内蔵。挿入、削除、文章移動、同一文章(プログラム)をくり返し使用できるコピーなどが自在です。まさにプログラミング感覚でスピーディに文書作成が可能、企画書や報告書などビジネスはもちろん、教育、研究分野の各種レポート、論文などに幅広く活用できます。

高速・高密度グラフィック

なめらかな曲線、緻密な色表現、漢字1000文字表示など、ハイレベルな表現を可能にする640×400ドットフルカラー。ビジネスグラフやチャートの作成、高度なコンピュータグラフィックスなど新しいアート表現も楽しめます。

ビデオ編集

ホームビデオを接続するだけでコンピュータ画像やスーパーインポーズ画像をそのまま録画できる新方式採用のデジタルテロッパ内蔵(特許出願中)。ホビーはもちろん、ビデオ教材、映像カタログ、ビデオPOPづくりなど…ビデオテープを新しいメディアとして実務に活かせます。

新しい実務フィールドへ… ターボな走り

パソコンテレビ X1 turbo シリーズ

Model 30(ミニフロッピーディスクドライブ、2ドライブ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-852C	標準価格278,000円
Model 20(ミニフロッピーディスクドライブ、1ドライブ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-851C	標準価格248,000円
Model 10(高速電磁メカカセットデータレコーダ内蔵)		
パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-850C	標準価格168,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-850D	標準価格129,800円

▶カラーはそれぞれオフィスグレー(E)、ローズレッド(R)の2色があります。

〈X1ターボの主な特長〉■PRINT文やDATA文、REM文、ファイル名などにも直接漢字が書き込め、プログラムの作成、修正、訂正が容易■JIS第1水準漢字ROM標準実装■漢字V-RAM搭載により漢字1000文字を高速表示■高速定義を実現したユーザー定義のキャラクタゼネレータ■高速ペイント機能■新開発黒色スーパーインポーズ機能■最大85Kバイトのユーザーエリア、172Kバイトの大容量RAM■5インチ倍トラックミニフロッピー、8インチフロッピー、10MバイトハードディスクをBASICでサポート■マウス、RS-232Cなど充実したユーザーインターフェイス■専用ディスプレイテレビは世界初、640×400/640×200ドットの自動切換えを実現■ユーザーフレンドリーを追求した多機能薄型キーボード■キー配列を50音順に変換可能

※Model 10では400モードフルカラー表示、デジタルテロッパ、マウス・RS-232Cインターフェイスはオプション。また、RAMは124Kバイト、ユーザーエリアは32Kバイトです。
※画面は説明用に作成し、印刷製版で合成した写真です。ソフトは市販されておりません。

〈主なオプション〉

●増設用ミニフロッピーディスクドライブ(CZ-851C用)	CZ-51F	標準価格 39,800円
●ミニフロッピーディスクセット	CZ-501F	標準価格129,800円
●データレコーダ	CZ-8RL1	標準価格 24,800円
●漢字プリンタ	CZ-8PK2	標準価格134,800円
●ビデオマルチプロセッサ	CZ-8VP1	標準価格 59,800円
●パーソナルテロッパ	CZ-8DT2	標準価格 44,800円



▲写真はModel 30です。



X1 turbo用 システム・ユーザー辞書

〈日本語処理機能、いよいよ充実〉

●X1ターボの標準BASICとの併用により熟語変換(収録語数約30,000語)が可能な「システム辞書」と、ユーザーが自由に文字を登録でき自分専用のオリジナル辞書がつくれる「ユーザー辞書」からなる日本語ユーティリティソフトです。

■2D・5″FD版 CZ-111SF 標準価格 8,800円



X1 turbo用 グラフィックツール 嬉楽画(きらくが)ターボ

〈スーパーインポーズ画像作成に、ビデオ編集に〉

●わかりやすいアイコン表示で、プログラムの組めない初心者の方にも、複雑なコンピュータ画像を楽しみながら手軽に作画できるうれしいグラフィックツール。マウスで簡単に使えます。

近日発売

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 大阪/〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表) 東京/〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)またはシャープエンジニアリング㈱〒114 東京都北区東田端2丁目13番17号☎(03)893-4649へ。



見たいテレビは予約する。つまり、時間を忘れてパソコンできる。

テレビパソコン・ミスターPCは新しい楽しみ方でいっぱいのドリームマシン。テレビとパソコンがいっしょになって、これまでできなかった事も軽々こなしてしまうのです。たとえば、番組予約。見たい番組を予約しておけば、どんなにプログラミングやゲームに夢中になっていても時間がくればちゃんとテレビが見れるというスグレもの。実力タップリのミスターPCだから、ボクたちの未来は実に明るいのですね。

- ●テレビとパソコンを遠くから自由自在にコントロールできるユニークな赤外線方式ワイヤレスリモコンキーボード。
- ●テレビとパソコン画面を自由に重ねられるスーパーインポーズ機能を標準で内蔵。
- ●ビデオのテロップが簡単につくれる便利なビデオテロッパーソフトを添付。
- ●7つまでのテレビ番組を、時間がくると自動的に選局してくれる番組予約機能。
- ●カラフルな15色カラーグラフィック機能。
- ●誰でも使え実用性の高い本格派熟語変換の日本語ワープロソフト添付。
- ●自然な楽器音・効果音が楽しめるFM音源付6重和音8オクターブサウンド。
- ●音階つき音声合成機能を内蔵。
- ●1024字までの実用漢字ROM内蔵。
- ●大容量320Kバイト／ドライブの3.5インチディスクを1ドライブ実装。
- ●PC-6000・PC-6600シリーズの資産を豊かに受け継ぐ豊富なソフトウェア。

●新作ソフトウェア紹介

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	サンダーボール	㈱アスキー	5.800円	3.800円
	ベアーズ&ローターズ		5.800円	3.800円
	ドイツ・アフリカ装甲軍団		5.800円	3.800円
	オホーツクに消ゆ(2本組)		——	3.800円
	バブル大作戦	㈱エニックス	——	3.600円
	頭脳4989		——	4.800円
	ニューファンファン		——	3.800円
	ドアドアmk2		——	3.800円
	ポートピア連続殺人事件		——	3.600円
	飛 車	㈱キャリーラボ	——	4.200円
	リザード	クリスタルソフト㈱	——	4.800円
	コリドール	㈱光栄	6.800円	4.500円
	信長の野望		6.800円	4.500円
	ペナントレース		6.800円	4.500円
	ナイトライフ		7.800円	4.500円

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	チョップリフター	㈱システムソフト	6.800円	——
	ロードランナー		6.800円	——
	エフォームン		5.000円	——
	倉庫番2	㈲シンキング・ラビット	※6.800円	4.300円
	黄金の墓	ストラッドフォード・コンピューターセンター㈱	6.200円	4.800円
	続・黄金の墓		6.200円	4.800円
	ハイドライド	㈱ティーアンドイーソフト	6.800円	4.800円
	3Dゴルフシミュレーションスーパーバージョン		6.800円	4.000円
	テラ4001(テープ3本組)		6.800円	4.800円
	フラッピー	デービーソフト㈱	6.800円	——
	プラズマライン	㈱テクノソフト	6.900円	4.800円
	エキサイト四人麻雀		6.800円	4.000円
	サンダーフォース		6.900円	4.800円
	ゴルフアイランドスペシャル		6.900円	——
	バックギャモンエクセレント		7.900円	——



僕 ら の 最 上 級

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ **PC-6001mkIISR** 本体標準価格 89,800円

NEC PERSONAL COMPUTER

高性能はヒトをやさしくする。

NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1



分になると映画館です。

テレビパソコン PC-6601SR

Mr. PC



●パーソナルコンピュータ(本体・キーボード)PC-6601SR 標準価格155,000円
●ディスプレイテレビPC-TV151 標準価格94,800円
●ボディカラー:ブラックメタリック/ワインレッド

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
ゲーム	パックマン	㈱電波新聞社	——	3,000円
	タイニーゼビウス2		5,800円	3,500円
	ジャン狂	㈱ハドソン	6,800円	——
	野球狂		6,800円	4,000円
	フルーツパニック	㈱ポニー	4,800円	3,500円
	ディジーバルーン		——	3,500円
	はーりーふぉっくす	㈱マイクロキャビン	7,800円	4,200円
教育	動物村の計算オリンピック	㈱数研塾	——	3,900円
	漢字博士		——	3,900円
	買物博士		——	3,900円
	駅名博士		——	3,900円
	マイ英語レッスン(中学1、2、3年各学年別)	㈱データポップ	各7,000円	——
	数学Teacherシリーズ	パル学習教室	各30,000円	各4,000円
	社会Teacherシリーズ		各 9,000円	各4,000円
	国語Teacherシリーズ		各 6,000円	各3,000円

	ソフトウェア名	会社名	3.5FD	テープ
教育	算数Teacherシリーズ	パル学習教室	9,000円~	各3,000円
	English Teacherシリーズ		各30,000円	各3,000円
	定期テスト対策編(中学1、2、3年各学年別)		各 6,000円	各6,000円
	まんてんくん(No.1、No.2、No.3 全3巻)	㈱ランドコンピューター	6,800円	各6,800円
ビジネス	日本語ワープロJETシリーズ	㈱キャリーラボ	※未定	——
	KNJ-60 66SR	プライム会 システム イン 鹿児島	12,800円	——
	KNJ-60SR		12,800円	——
	顧客管理まいど		12,800円	——
	ユーカラカード	㈱東海クリエイト	28,000円	——
	TURBO PASCAL	㈱マイクロソフト ウェアアソシエイツ	29,800円	——
	PEACH CALC		29,800円	——
	PEACH TEXET		29,800円	——
ホーム	奥様	テクニカルソフト㈱	29,000円	——
書籍	P6おもしろブックス(全7巻)	エーアイソフト㈱	各680円	
	PC-8801mkⅡSR 800mkⅡSR、PC-6001 mkⅡSR FM音源スーパーサウンド	㈱秀和システムトレーディング	1,900円	

※は近日発売です。

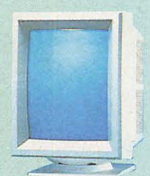
PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡSR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkⅡSR
PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkⅡSR/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M/N5200 モデル05mkⅡ

日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター 〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………☎(03)452-8000 ※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

それぞれの頭脳(パソコン)に、



❷14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格………198,000円



❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD351
標準価格………99,800円



❹14型カラーディスプレイ PC-60M43
標準価格……… 65,800円



❺12型高解像度カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……… 89,800円



❻12型カラーディスプレイ PC-KD201
標準価格……… 59,800円



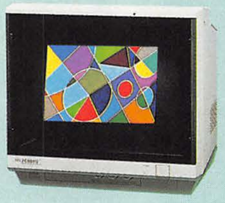
❼12型カラーディスプレイ PC-6042K
標準価格……… 56,800円



❶14型カラーディスプレイPC-KD851 新発売
標準価格…………… 158,000円



❽14型高解像度モノクロディスプレイ PC-MD651
標準価格……… 59,800円



❾14型カラーディスプレイPC-KD251
標準価格…………………… 67,800円

優れた頭脳には、それにふさわしい顔があります。
コレと思うパソコンを選んだら、
ピッタリくるディスプレイを選びましょう。

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkⅡ	PC-8801mkⅡSR	PC-8001mkⅡ 8001mkⅡSR	PC-6601SR	PC-6001mkⅡSR	PC-6601	PC-6001mkⅡ	
①PC-KD851	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタル RGB	0.31		◎	◎	○						☆
②PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナグロ RGB	0.31	○									☆
③PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.39		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
④PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.7		△1.2	△1		△	●	●	●	●	
⑤PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.36		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑥PC-KD201	12	カラー	800	40×20	7×9	RGB	0.63		△1.2	△1		△	●	●	●	●	
⑦PC-6042K	12	カラー	800	40×20	7×9	コンポジット	0.63						○	○	○	○	
⑧PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	–	○									☆
⑨PC-KD251	14	カラー	2000	80×25	5×7	RGB	0.48		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑩PC-KD551K	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.39		○	○	◑						☆

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。(注4)■印は漢字第2水準の場合、文字が見えにくくなる場合があります。
(注5)◎は映像信号入力はデジタル方式で8色表示となります。 1.…縦200ライン表示です。2.…Text画面での漢字の取扱いはできません。



PC-2000シリーズ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡ/PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡSR/PC-6600シリーズ PC-6601/PC-6600シリーズ PC-6601SR/PC-8000シリーズ PC-8001mkⅡSR
PC-8200シリーズ/PC-8800シリーズ PC-8801mkⅡSR/PC-100シリーズ/PC-9800シリーズ PC-9801E/PC-9800シリーズ PC-9801F/PC-9800シリーズ PC-9801M/N5200モデル05mkⅡ

それぞれの顔(ディスプレイ)。



⑪14型高解像度カラーディスプレイPC-8853N
標準価格……168,000円



⑫14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円



⑬12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円



⑭12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……29,800円



⑮12型アンバーイエローディスプレイ PC-8047
標準価格……46,800円



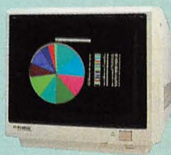
⑯9型グリーンディスプレイPC-8046
標準価格……35,800円



⑩14型高解像度カラーディスプレイPC-KD551K
標準価格……99,800円 新発売



⑰12型グリーンディスプレイPC-6041
標準価格……36,800円



⑱14型カラーディスプレイPC-KD552
標準価格……112,000円

NECでは、すべての人が自分に合った機種を見つけられるように、パソコン、ディスプレイとも豊富なラインナップを用意しています。あなたに合った、最適の組み合わせを見つけてください。



⑲14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……67,800円 新発売

新発売



⑳15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

型式	サイズ	ブラウン管色	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種									☆は高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801E,F,M	PC-8801mkII	PC-8801mkII SR	PC-8001mkII / 8001mkII SR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	PC-6601	PC-6001mkII	
⑪PC-8853N	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.31		○	○	◑						☆
⑫PC-8851	14	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑬PC-8841	12	モノクロ	2000 (最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	−		○	○	○						☆
⑭PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1,2	○1		○	○	○	○	○	
⑮PC-8047	12	アンバーイエロー	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑯PC-8046	9	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑰PC-6041	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	−		○1.2	○1		○	○	○	○	○	
⑱PC-KD552	14	カラー	2000 (最大4050)	80×25	5×7	RGB	0.43		■	○	◑						
⑲PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.50		△	△		△	●	●	●	●	
⑳PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	RGB	0.49		△	△		△	●	●	●	●	

新しいパソコンライフを鮮明に映し出すNECのディスプレイ群。

高性能はヒトをやさしくする。
NECのパソコンファミリー

国内実績 No.1

日本電気グループ　NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)………☎(03)452-8000
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



PC-2000シリーズ／PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡ／PC-6000シリーズ PC-6001mkⅡSR／PC-6600シリーズ PC-6601／PC-6600シリーズ PC-6601SR／PC-8000シリーズ PC-8001mkⅡSR
PC-8200シリーズ／PC-8800シリーズ PC-8801mkⅡSR／PC-100シリーズ／PC-9800シリーズ PC-9801E／PC-9800シリーズ PC-9801F／PC-9800シリーズ PC-9801M／N5200 モデル05mkⅡ

信頼と創造の富士通

いまや主流は
3.5インチ



おお、進学機。

と、パソコンファンなら、拍手喝采の新発売。
キミも、たちまち一学年上の実力です。

3.5インチフロッピィ採用の
400ラインマシン、登場。

富士通



春です。一も二もなく3・5インチ時代です。
FMシリーズのニューモデル FM-77L4(エルフォー)は、
3・5インチマイクロフロッピィ2ドライブ内蔵。
しかも、400ラインモード標準サポート。
そのうえ、メインメモリは128KB。
もちろん、ソフトも使いほうだい。
以上まとめて、ナイスプライス。

●メインメモリの容量アップで、OS-9 Level 2に対応。●漢字対応強化のF-BASIC V 3.5を標準添付。●ユーザフレンドリな言語FM Logoを標準添付。●サブシステムの充実で、最高2倍(FM-7比)の高速描画。●シンセサイザLSI内蔵。8オクターブ・三重和音のサウンド機能。●8インチ1MB/ドライブの大容量ファイルをサポート。 ※上記はFM-77L4の特長です。



新発売

3.5インチ時代の400ラインパソコン

FM-77L4

エル フォー

¥238,000(本体価格・FM Logo付)

すぐれたコストパフォーマンスを実現した興奮パソコン

FM-NEW7 ニューセブン ¥99,800(本体価格)
ソフトは定評あるFM-7と完全互換、
しかも数かずの卓越した機能をすべて継承しました。

富士通株式会社 マイコンスカイラブ
●パソコン販売推進統轄部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211
●丸の内(03)215-2392 ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋〈第2アメ横ビル〉(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628
●広島(082)247-3949 ●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

ついに、こんな所まで、来てしまった。



MSXで初めての1MB、両面ドライブ採用。はじめまして、3.5インチフロッピーディスク内蔵のキングコングです。
情報は、多くて、速くて、正確なほど良い。そこで、両面ドライブ採用。記憶容量はアンフォーマット時1MB、フォーマット時720kBと、片面ドライブ2台分の大容量。扱うデータ量の多さが違う。その上、ロード・セーブ時間を大幅に短縮。例えば、10kBのBASICのプログラムソフトをロードする場合、テープでは約110秒なのに、ディスクならなんと約2秒。アクセスタイムの速さが違う。しかも、ロードミスはほとんどゼロ。正確さが違う。また、フロッピーディスクドライブ増設用端子(当社製専用、近日発売)、リセットスイッチなども装備。

オリジナル・プログラムディスクを装備。
CF-3300に付属のオリジナル・ディスクは、4種類のソフトウェアを内蔵。手にしたその日から楽しめます。①スペースシャトル:カラフルなグラフィックで宇宙旅行体験。②お絵かきソフト:絵を書いたり、色をぬったり、自由自在にパソコン画家。③MSX BASEBALL:まるで実戦さながら、スリリングプレーの続出。④ホームカルク:こづかい帳、メモ帳、単語帳など6種類の作表ができます。



付属のオリジナル・プログラムディスク

これはもう、全身性能と呼んでほしい。
●本体とキーボードをセパレート●パワフルなRAM64kB●RGB対応(21ピン)でくっきり鮮明画像●ビデオ・RF出力も内蔵●スーパーインポーズ端子付●プリンタインターフェイス内蔵●数字入力に便利な独立10キー●ROMの出し入れ簡単なソフトインサートコネクタ●ダブルスロット

64kB RAM

3.5インチフロッピーディスクドライブ

RGB対応

CF-3300

標準価格 **148,000円**

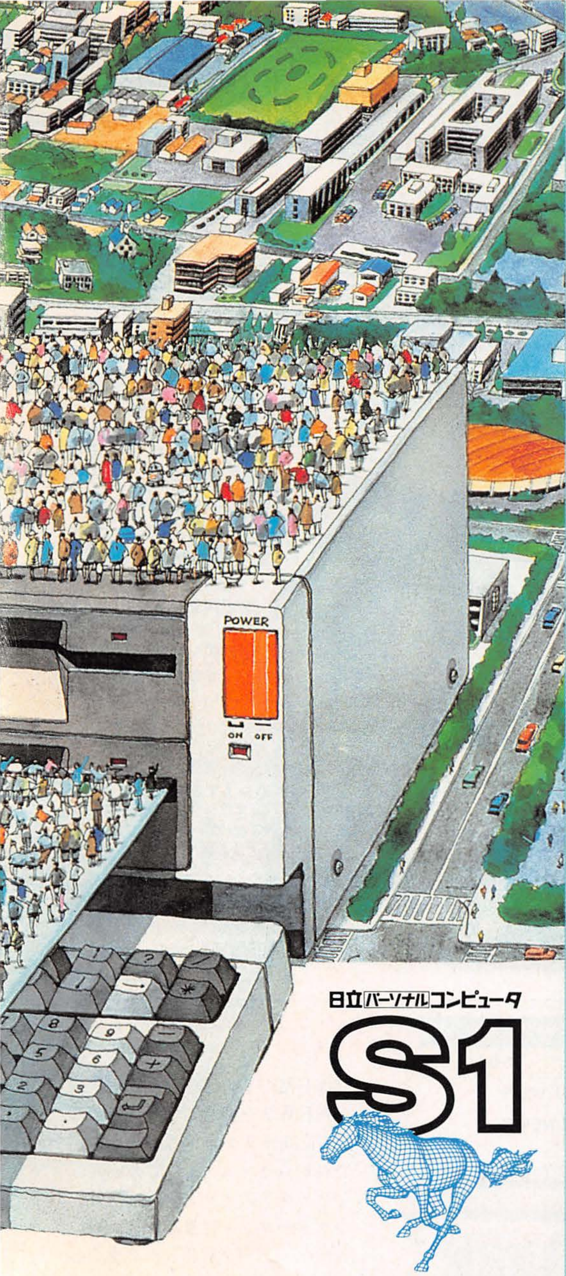
▶付属品:音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、グラフィック記号シール、取扱説明書、BASIC説明書、DISK BASIC/MSX-DOS説明書、プログラムディスク1枚▶RGB機能を楽しむためにRGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル(別売 CF-2507 標準価格6,000円)が必要です。

(新発売)


品質を大切にする〈技術の日立〉
HITACHI
S1 PERSONAL COMPUTER
HITACHI MB-S1/40
広大なビット空間の〈S1〉
それは,1Mバイト時代の
一大モニュメントだ。
HUMANICATION
●カタログをご希望の方は、資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上、〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

おかげさまで75年
株式会社 日立製作所

トップホビーから
パーソナルビジネスまで。
〈S1〉シリーズ堂々のラインアップです。



〈S1〉に，1Mバイトのディスクが載った。
モデル30，モデル40——新発売！

独特のシステムアーキテクチャーで1Mバイト時代をリードした〈S1〉。メモリエリア1Mバイトを確保し，ハイスペックマシンならではの多様性を具現化した〈S1〉。しかも，ハイコストパフォーマンスを見事に実現したのです。この〈S1〉シリーズに，新たに，1Mバイト/Dの高密度ミニフロッピーディスクを搭載した，モデル30（1基搭載）とモデル40（2基搭載）が加わりました。多様化するパソコンホビー，そしてパーソナルビジネス処理に…。大量データ，大形プログラムに余裕を持って対処する〈S1〉シリーズです。また，〈S1〉専用ワークツールの《ビジネスパック》も併せて発売しました。ビジネス処理に必要なメモリ（拡張RAM）と，ソフトウェアをパックにしたこの《ビジネスパック》により，〈S1〉は，日本語表示ビジネスシステムになります。

モデル 40



1Mバイト/Dミニフロッピーディスクを2基搭載し，漢字ROMも内蔵のビジネスライクなシステムです。別売の《ビジネスパック》を使用すれば，日本語表示ビジネスシステムとなります。

本体（MB-S1/40）……………………￥298,000

モデル 30



1Mバイトミニフロッピーディスク1基搭載。ビデオスーパーインポーズプレイなど，トップホビーにはうれしいコストパフォーマンスの高いシステムです。

本体（MB-S1/30）……………………￥198,000

モデル 20



漢字ROM内蔵，日本語ワープロソフト付きのパーソナル漢字システムです。

本体（MB-S1/20）……………………￥178,000

モデル 10



入門から，グラフィックプレイやホビーに…。ハイスペックマシンへの登龍門としての基本システムです。

本体（MB-S1/10）……………………￥128,000

※上記写真中のカラーディスプレイ(C14-2190AとC12-2120)やパソコン対応カラーテレビ(C15-S01)とマウス(MP-3710)は別売です。

HINT
HITACHI NEW TECHNOLOGY

—生活と技術をむすぶ—
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券 S1-B5

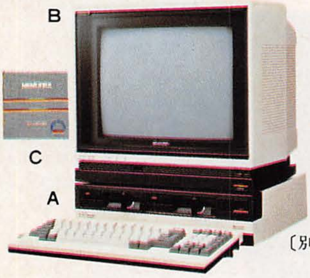
その日から使えるパソコン入門セットが、

シャープ・X1turbo基本セット

商品番号 P-037

漢字自由自在！漢字ベーシック対応の先進のパソコンテレビ。

現金価格 398,000円



シャープ・X1turbo

グラフィック機能が素晴らしいパソコンテレビをバージョンアップして生まれたX1ターボ。処理機能に優れたワープロをはじめ、高速で緻密なグラフィック表現、イメージ豊かなビデオ映像を創り出すデジタルテロッパやスーパーインポーズ録画など、パソコンに求められる全てを搭載。

- A 本体 CZ-852C
- B ディスプレイテレビ CZ-850D
- C ミニフロッピィディスケット 10枚

〔別売〕●プリンタ・CZ-8PD2（商品番号0-052）77,000円
●パソコンラック・NR－2（商品番号0-037）39,800円

コース① **2,500円**×35回 ボーナス66,500円×6回 初回金 3,040円 支払総額 489,540円

コース② **5,000円**×35回㊭51,500円×6回 初回金 5,540円 支払総額 489,540円

コース③ **7,500円**×35回㊭36,500円×6回 初回金 8,040円 支払総額 489,540円

シャープ・MZ-1500ワープロ付ホームパソコン

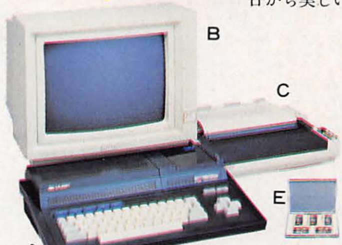
商品番号 P-046

クイックディスクを搭載、美しい文書づくりができるワープロセット。

標準価格 249,200円

二光特別現金価格 219,000円

パソコンで初めてクイックディスクを搭載したトライアングル設計のMZ－1500を、信頼性の高い周辺機器でグレードアップして、ワープロをプラスしました。ディスプレイやプリンターまでセットしたので、だれでもその日から美しい文書づくりが楽しめます。



- A 本体 MZ-1500 経済性に優れたクイックディスク搭載
- B ディスプレイ 14M-511C 2000文字表示の14インチカラーディスプレイ
- C プリンター MZ-1P14
- D ワープロソフト 簡漢
- E 二光オリジナルソフト（全10面） 0からの完全BASICマスターディスク

コース① **2,500円**×35回 ボーナス29,800円×6回 初回金 3,070円 支払総額 269,370円

コース② **5,000円**×35回㊭14,800円×6回 初回金 5,570円 支払総額 269,370円

コース③ **7,500円**×23回㊭19,000円×4回 初回金 7,730円 支払総額 256,230円

シャープ・X1Cスタンダードセット

商品番号 P-014

現金価格 261,000円

ホビーも実務も、ひと回りビックに。X1Cは、漢字ROMと拡張I/Oポート2ポートを内蔵。漢字が使え、システムアップも簡単。



- A 本体 CZ-804C
- B ディスプレイテレビCZ-801D
- C 二光オリジナルソフト（全10巻） 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回 ボーナス38,500円×6回 初回金 2,530円 支払総額 321,030円

コース② **5,000円**×35回㊭23,500円×6回 初回金 5,030円 支払総額 321,030円

コース③ **7,500円**×35回㊭ 8,500円×6回 初回金 7,530円 支払総額 321,030円

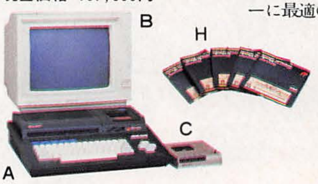
シャープ・MZ-1500スタンダードセット

商品番号 P-017

現金価格 187,000円

上記のMZ－1500ワープロ付ホームパソコンセット以外に、A、B、C、Hとデータレコーダを組み合わせた、お求めやすい入門スタンダードセットもあります。もちろんビギナーに最適のパソコン学習ソフトつき。

※（データレコーダ MZ-1T03）



コース① **2,500円**×35回 ボーナス23,300円×6回 初回金 2,710円 支払総額 230,010円

コース② **5,000円**×35回㊭ 8,300円×6回 初回金 5,210円 支払総額 230,010円

コース③ **7,500円**×23回㊭ 9,600円×4回 初回金 7,890円 支払総額 218,790円

FM-77L4スタンダードセット

商品番号 P-064

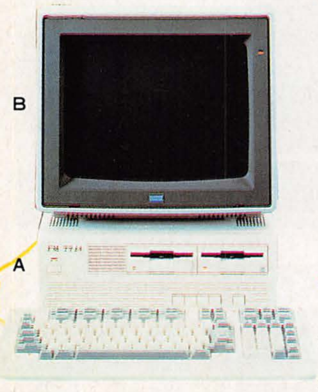
3.5インチと400ラインで、キミにアクセス。パソコンはいま、本格派の時代に突入。

現金価格 359,000円

パソコンは、いよいよ本格派の時代へ。FMシリーズのニューモデルFM77L4（エルフォー）は、主流となった3.5インチ・マルチフロッピィディスクドライブで2ドライブ内蔵。しかも400ラインモード標準サポートのため、カラー16色中2色、640×400ドットの高精度グラフィックスを実現。テキストとの混在現示、ドットごとの色交換ももちろんOK。さらにメインメモリは、このクラスとしてはちょっとぜい沢な128KBRAMを標準実装。時代に先手を打った画期的機能を満載して登場です。

富士通FM-77L4

新製品



- A 本体 FM-77L4 MB25260
- B 400L カラーCRT MB27331
- C データレコーダ MB27502

●3.5インチミニフロッピィディスクドライブ2基内蔵
●400ラインモード標準サポート
●メインメモリ128KB

コース① **5,000円**×35回 ボーナス43,500円×6回 初回金 5,570円 支払総額 441,570円

コース② **7,500円**×35回㊭28,500円×6回 初回金 8,070円 支払総額 441,570円

コース③ **10,000円**×23回㊭45,000円×4回 初回金 10,030円 支払総額 420,030円

FM-NEW7フルセット

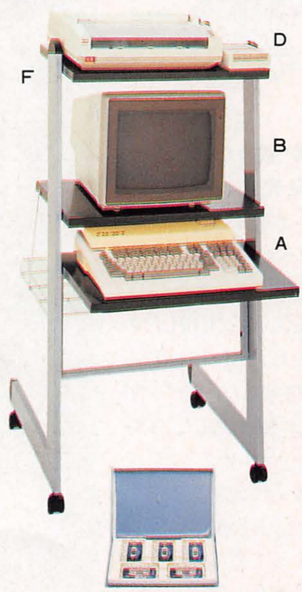
商品番号 P-001

名機FM－7の豊富なソフトが、そのまま使える実力派フルセット。

現金価格 381,000円

富士通・FM-NEW7

傑作FM－7の伝統を継いだFM－NEW7を、その日から使える72Nicohオリジナルに組みました。これからパソコンをはじめる人にもピッタリのオリジナルパソコンマスターソフト付きだから、扱い方やベーシック言語もラクラクとマスターできます。



- A FM-NEW7 本体 MB25015
- B ディスプレイ MB27343 2000文字表字のカラーディスプレイ
- C CRTケーブル MB26512
- D データレコーダ MB27502
- E パソコンラック 幅61.0×高さ123.0×奥行69.0cm
- F シリアルドットプリンタ MB27409
- G 漢字ROMカード MB22405 2965文字の漢字ROMを内蔵したカード
- H プリンタケーブル MB26514
- I 二光オリジナルソフト（全10巻） 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回 ボーナス63,100円×6回 初回金 2,530円 支払総額 468,630円

コース② **5,000円**×35回㊭48,100円×6回 初回金 5,030円 支払総額 468,630円

コース③ **7,500円**×35回㊭33,100円×6回 初回金 7,530円 支払総額 468,630円

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中（電話はどこでも7272番！）

72 Nicoh（セブンツー・ニコー）ならどれでも月々2,500円より。

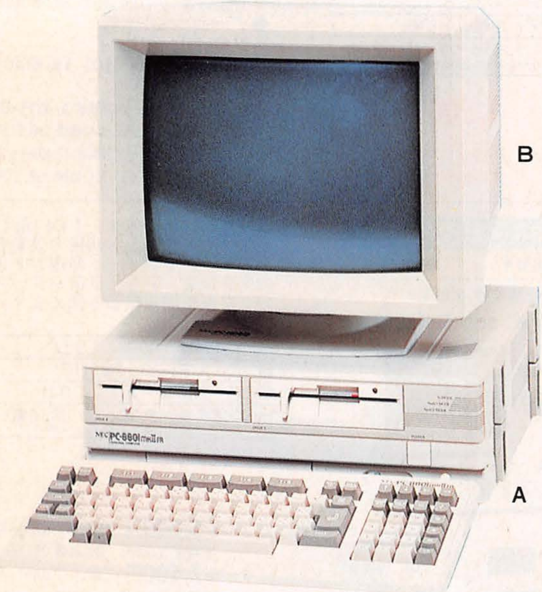
NEC・88SRスタンダードセット

商品番号	P-059

現金価格 398,000円

NEC・PC-8801MKⅡSR

新製品



名機の血統を継いだ満点パソコン
5インチ・ディスクドライブ2基搭載！

ベストセラー機をさらにパワーアップした、PC−8801MKⅡSR。グラフィック、演算スピードは驚異的に向上、パソコンの常識を超えた6重和音の迫力あるサウンド機能など、さらに多彩な機能をプラスして新登場。使いやすさを考えて、ディスプレイ、フロッピィディスク、パソコンマスターソフトと組み合わせた、入門者にうってつけのセットです。





- A 本体 PC-8801MKⅡSR/30
- B ディスプレイ PC-KD551K
- C ディスケット（MD2D）10枚
- D 二光オリジナルソフト（全10巻） 0からの完全BASICマスターテープ

●グラフィックス/640×400ドット
●サウンド/6重和音8オクターブ
●5インチフロッピィディスク2基内蔵

〔別売〕
●データレコーダPC-DR321
（商品番号0-010）
19,800円
●パソコンラックNR1
（商品番号0-036）
36,800円

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス66,500円×6回
初回金 3,040円　支払総額 489,540円

コース② **5,000円** ×35回㊋51,500円×6回
初回金 5,540円　支払総額 489,540円

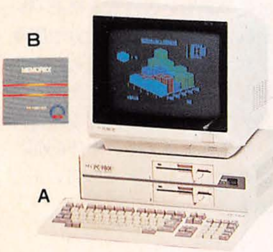
コース③ **7,500円** ×35回㊋36,500円×6回
初回金 8,040円　支払総額 489,540円

PC-9801基本セット

商品番号	P-040

現金価格 397,000円

NEC・PC-9801F2



PCファミリーの豊富なソフト資産を継承した16ビットの人気機種。

16ビット機の傑作、PC−9801の姉妹機。PCファミリーの幅広いソフト、ハード資産を継承しながら、使い易さと機能性を両立。ミニフロッピィディスクドライブ内蔵、マルチプランや「オフィスグラフ」などソフトウェアも充実。

- A 本体 PC-9801F2
- B ミニフロッピィディスケット 10枚

※ディスプレイは別売です。
〔別売〕●ディスプレイPC-KD551K 99,800円

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス66,300円×6回
初回金 3,010円　支払総額 488,310円

コース② **5,000円** ×35回㊋51,300円×6回
初回金 5,510円　支払総額 488,310円

コース③ **7,500円** ×35回㊋36,300円×6回
初回金 8,010円　支払総額 488,310円

NEC・88SRスタンダードセット

商品番号	P-063

現金価格 299,000円

PC-8801MKⅡSR/20

新製品



ホームユースからビジネスまで。グラフィック、サウンド一気に全開。

人気のパソコンPC-8801MKⅡSRに、専門メーカーの周辺機器でシステムアップした基本セットです。あとでプリンターとソフトを追加するだけで、ワープロセットになります。

- A 本体 PC-8801MKⅡSR/20
- B ディスプレイ 14M511C
- C 二光オリジナルソフト（全10巻） 0からの完全BASICマスターテープ

※但し、ディスプレイはシャープ14M511Cになります。

コース① **2,500円** ×35回 ボーナス46,000円×6回
初回金 4,270円　支払総額 367,770円

コース② **5,000円** ×35回㊋31,200円×6回
初回金 5,570円　支払総額 367,770円

コース③ **7,500円** ×23回㊋42,400円×4回
初回金 7,730円　支払総額 349,830円

※実質年率は、12回−17.25%、18回−16.0%、24回−15.5%、36回−14.0%、48回−13.5%にそれぞれなります。年率による支払総額の端数は第1回目の分割払金に加算されます。

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！ ●年中無休●24時間電話受付中（電話はどこでも7272番.！）

このページのとじ込みハガキでお申込みください。

■お支払い方法は
●分割払いはすべてクレジット会社扱いとなります。
●現金一括払いは商品配達時にお支払いください。（代引発送）
●分割払いは次の要領で指定のクレジット会社宛にご送金いただきます。①銀行口座のある方は自動引落②銀行口座のない方はお近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関（郵便局の場合は郵便振込）から。
●お手持ちのクレジットカードによるお支払いもできます。ただしその場合のお支払いは、カード会員規約によります。くわしくは係までお問い合わせください。

電話でのご注文は24時間受付（年中無休）
0337係といってご注文ください。

東　京 03(659)7272	横　浜045(861)7272	広　島082(245)7272
大　阪 06(624)7272	札　幌011(865)7272	浜　松0534(52)7272
名古屋052(561)7272	福　岡092(712)7272	仙　台0222(65)7272

〈ダイヤルは正確にお廻し下さい〉

●18歳未満の方がご注文の時は、保護者のお名前でお申込みください。
●主婦の方はご主人のお名前でお申込みください。
●ハガキは必要事項をはっきりご記入ください。
●ご注文受付後2週間前後でお届け致します。

●ご希望商品のカタログをお送りします。商品名記入の上、切手300円を同封してポストへ。

●商品先渡し●頭金不要
●無料配送　●日曜配達OK
●全品メーカー保証書付
※18歳以上の学生の方なら保証人のいらないカレッジクレジットが利用できます。

お問い合わせはサービスセンターへ
ご注文以外のお問い合わせまたはお買い上げ商品のアフターサービスは、全国8ヵ所の各サービスセンターへお電話ください。
（AM9:30〜PM5:30、日曜・祭日休み）　●札幌 011(271)5991　●仙台 0222(24)7781　●東京 03(254)2515
●静岡 0542(52)4821　●名古屋 052(561)2541　●大阪 06(773)4191　●広島 082(263)0021　●福岡 092(281)0251

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員
二光通販株式会社
72 Nicoh セブンツー・ニコー
東京都千代田区外神田
1−11−6 小暮ビル6F

お楽しみはいますぐ、お支払いは後から月々

PC-8801MKII基本セット

商品番号	P-038

標準価格 409,800円

実績と使いやすさで定評のある魅力いっぱいの基本セット。

ベストセラーパソコンNEC・PC－8801の後継機、PC－8801MKIIを中心にした基本セットです。実力の拡大とシステムの洗練を目標につくられた8801MKIIは、ミニフロッピィディスクを2基も搭載しているほか、多彩な表現を可能にするグラフィック機能、漢字ROMを標準実装。ビジネスコースからホビーまで、あらゆる方面で高い実力を発揮。豊富なソフトが揃っています。



NEC・PC-8801MKII/30

二光特別現金価格

324,000円

※(但し、ディスプレイは14型高解像度タイプCR-539になります。)

- A 本体 PC-8801MKII/30
- B ディスプレイ CR-539
- C ディスケット10枚
- D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

〔別売〕
- ●パソコンラック（商品番号:0-036） 36,800円
- ●データレコーダ PC-DR-321（商品番号:0-010） 19,800円

コース① **2,500円**×35回 ボーナス51,400円×6回 初回金 2,620円 支払総額 398,520円

コース② **5,000円**×35回㊍36,400円×6回 初回金 5,120円 支払総額 398,520円

コース③ **7,500円**×35回㊍21,400円×6回 初回金 7,620円 支払総額 398,520円

ワープロ付ホームパソコンセット

商品番号	P-056

現金価格 314,000円

NEC・PC-6601SR

新製品

ワイヤレスキーボードの採用でレイアウトは自由自在。日本語ワープロもついて、その日から使えるフルセット。



- A 本体 PC-6601SR
- B ディスプレイテレビPC-TV151
- C プリンター PC-PR401
- D プリンターケーブル PC-6094
- E 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回 ボーナス49,000円×6回 初回金 4,720円 支払総額 386,220円

コース② **5,000円**×35回㊍34,300円×6回 初回金 5,420円 支払総額 386,220円

コース③ **7,500円**×35回㊍19,300円×6回 初回金 7,920円 支払総額 386,220円

NEC・スタンダードセット

商品番号	P-057

現金価格 237,000円 PC-6601SR

スタンダードセットは上記A、B(14M511C)、Eを組み合わせたセットです。

コース① **2,500円**×35回ボーナス33,500円×6回 初回金 3,010円 支払総額 291,510円

NEC・スタンダードセット

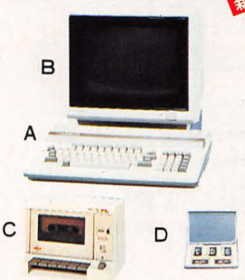
商品番号	P-061

現金価格 198,000円

NEC・PC-8001MKIISR

新製品

高性能シンセサイザーIC内蔵で、ピアノやドラムなど49種の効果音を表現、グラフィック処理も8色の高解像度。PC－8000シリーズのソフトや周辺機器も使えます。



- A 本体 PC-8001MKII SR
- B ディスプレイ 14M511C
- C データレコーダ PC-DR311
- D 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ

コース① **2,500円**×35回 ボーナス25,500円×6回 初回金 3,040円 支払総額 243,540円

コース② **5,000円**×23回㊍27,900円×4回 初回金 5,060円 支払総額 231,660円

コース③ **7,500円**×23回㊍12,900円×4回 初回金 7,560円 支払総額 231,660円

ソニー・HITBITパソコンポ(B)

商品番号	P-035

現金価格 71,000円

シャープ・ディスプレイテレビ

商品番号	T-019

標準価格 89,800円

これから始める人にぴったりのコンポ感覚、買ったその日からゲーム天国！

その名もズバリ、パソコンポ。まるでラジカセと付きあう感覚でプレイできるMSXパソコンのニューヒーロー。データレコーダやジョイスティックつきなので、初めての人でもその日から楽しくゲームタイム。シャープのディスプレイと組めば、もうカンペキ。



シャープ・ディスプレイテレビ 14C-D30

二光特別現金価格

75,000円



ソニー・HITBITパソコンポHB-P100

- A 本体 HB-101
- B データレコーダSDC-500
- C ジョイスティック JS-55
- D ゲームトレーニングソフト

P-035

コース① **2,500円**×23回 ボーナス 5,700円×4回 初回金 2,770円 支払総額 83,070円

コース② **3,000円**×17回㊍ 8,800円×3回 初回金 3,185円 支払総額 80,585円

コース③ **5,000円**×11回㊍ 9,000円×2回 初回金 5,100円 支払総額 78,100円

T-019

コース① **2,500円**×17回 ボーナス13,300円×3回 初回金 2,725円 支払総額 85,125円

コース② **5,000円**×11回㊍ 11,200円×2回 初回金 5,100円 支払総額 82,500円

ナショナル・ニューキングコング

商品番号	P-043

現金価格 175,000円

使いやすさも性能もさらに成長したキングコングの新鋭機。

新登場のキングコングはMSX第2世代の誕生を告げる本格セパレートタイプ。キーボードと本体が分かれているので、使い方や置き方は自由自在。独立10キーの採用により、キーボードの打ちやすさも倍増です。しかも注目のメモリはゆとりの64KBへとスケールアップ。拡張RAMなしで市販のMSXソフトがすべて使える余裕たっぷりの設計です。また拡張性と使いやすさを考えて、本体前面にダブルスロットを装備。この噂のキングコングを、ディスプレイ、データレコーダとセットでお届けします。

CF-3000



- ●メモリ／RAM64KB ●独立10キー採用
- ●16色マルチRGB対応
- ●21ピンマルチRGBコネクタ装備

- A 本体 CF-3000
- B テレビ&ディスプレイ TH14-N29G
- C データレコーダ RQ-8050

コース① **2,500円**×35回 ボーナス20,800円×6回 初回金 2,950円 支払総額 215,250円

コース② **5,000円**×17回㊍36,200円×3回 初回金 5,025円 支払総額 198,625円

コース③ **7,500円**×23回㊍ 6,100円×4回 初回金 7,850円 支払総額 204,750円

ご注文は、今すぐとじ込みハガキかお電話で！

●年中無休●24時間電話受付中(電話はどこでも7272番！)

2,500円よりの72Nicoh（セブンツー・ニコー）のクレジットで

NEC・88SRワープロ付パソコンセット

商品番号	P-058

ビギナーにも使いこなせる本格ワープロセット。手紙やレポートづくりに大活躍。

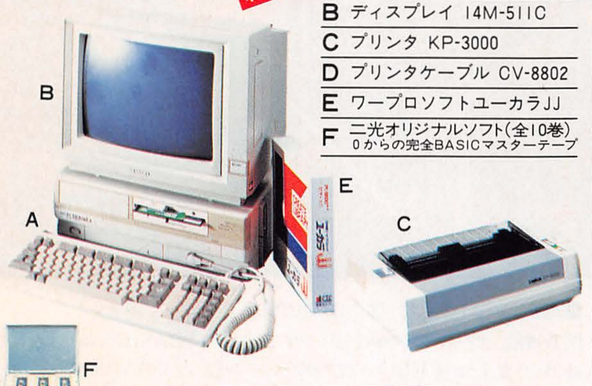
現金価格 398,000円

名機PC－8801MKIIの充実したソフトをそのまま受け継いだPC－8801MKIISR。本格ミニフロッピーディスクドライブを搭載したこの機種を、人気のワープロソフトと専門メーカーの周辺機器でシステムアップ、誰でも手軽に文書づくりができるワープロ付パソコンセットにしました。使いやすさ最優先のセットですから、プライベートコースからビジネスまで、その日から自由自在に活用できます。

PC-8801MKⅡSR

新製品

- A 本体 PC-8801MKII SR/20
- B ディスプレイ 14M-511C
- C プリンタ KP-3000
- D プリンタケーブル CV-8802
- E ワープロソフトユーカラJJ
- F 二光オリジナルソフト(全10巻) 0からの完全BASICマスターテープ



コース① **2,500円**×35回 ボーナス66,500円×6回 初回金 3,040円 支払総額 489,540円

コース② **5,000円**×35回㊍51,500円×6回 初回金 5,540円 支払総額 489,540円

コース③ **7,500円**×35回㊍36,500円×6回 初回金 8,040円 支払総額 489,540円

シャープ・ミニ書院

商品番号	W-010

いつでもどこでも、スラスラ打てる、"小さな本格派" ワープロ。

現金価格 139,000円

WD-100

新製品



辞書機能はこのクラス最大の80,000語を持つ実力派ワープロ。文節変換方式で文書づくりにも実にスピーディに対応、これが乾電池でも使えるポータブル型だから、なお驚きです。

- 液晶ディスプレイ・辞書機能80,000語
- 幅33.0×高さ5.1×奥行31.2cm
- 重量3.8kg

コース① **2,500円**×35回 ボーナス13,400円×6回 初回金 3,070円 支払総額 170,970円

コース② **5,000円**×23回㊍10,600円×4回 初回金 5,230円 支払総額 162,630円

コース③ **7,500円**×17回㊍ 7,500円×3回 初回金 7,765円 支払総額 157,765円

キヤノン・ワードボーイPW-10J

商品番号	W-012

本格機能が凝縮されて、ワープロがここまでシンプルになった。

現金価格 88,000円

PW-10J

新製品



日本人がもっとも親しんでいる「あいうえお」の50音配列を採り入れて、初めての人でもすぐに使えるラクラクワープロ。表現力豊かな文書が作成できる多彩な編集機能を搭載、レッスンマニュアル付き。

- 熱転写プリンタ内蔵（16×16ドット）
- 液晶ディスプレイ

コース① **2,500円**×23回 ボーナス10,700円×4回 初回金 2,660円 支払総額 102,960円

コース② **5,000円**×17回㊍ 3,200円×3回 初回金 5,280円 支払総額 99,880円

コース③ **7,500円**×11回㊍ 3,400円×2回 初回金 7,500円 支払総額 96,800円

ブラザー・パーソナルプリンターPC

商品番号	0-048

重量わずか3kg。小さなボディで大きな機能。

現金価格 53,000円

M-1009/PC



世界最小サイズのシリアルドットインパクトプリンタ。オプションの拡張ベーシックで楽しさ120%。

- 印字桁数80桁
- 幅33.3×高さ7.0×奥行19.0cm
- 重量3.0kg
- NEC及びMSX用

※富士通FM用もあります。(商品番号0-049)

■本体M-1009 ■ケーブルCV-88-02

コース① **2,500円**×17回 ボーナス5,000円×3回 初回金 2,655円 支払総額 60,155円

シャープ・ディスプレイ

商品番号	0-043

鮮明画像の2000文字対応。お求めやすさも特色。

現金価格 56,000円

14M-511C



鮮明画像のハイコントラスト管採用で、2000文字表示をみごとクリア。操作性に優れたレイアウトも新鮮な魅力です。

- 2000文字表示、ハイコントラスト管採用
- 幅39.0×高さ32.0×奥行40.1cm
- 重量12.5kg

■本体14M-511C ■ケーブル8D-8K

コース① **2,500円**×17回 ボーナス6,100円×3回 初回金 2,760円 支払総額 63,560円

Logitec・シリアルドットプリンタPC

商品番号	0-046

究極の技術から生まれた高性能プリンタ。

現金価格 79,000円

お手持ちのパソコンにぴったりの高性能シリアルドットプリンタ。カセット式のプリンタリボンにより、手を汚さずリボン交換ができます。

KP-3000/PC



■本体KP-3000 ■ケーブルCV88-02

- 印字速度120字/秒、印字桁数80桁
- 幅39.0×高さ11.5×奥行28.6cm
- 重量6.8kg ●NEC及びMSX用

FM-7、FM-8対応モデルもあります。(商品番号0-047)

コース① **2,500円**×23回 ボーナス8,100円×4回 初回金 2,530円 支払総額 92,430円

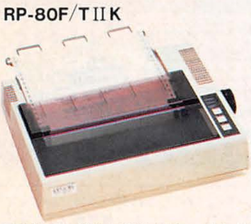
EPSON・漢字プリンタ

商品番号	0-045

各種対応機に素早く変身する、経済派の新鋭機。

現金価格 136,000円

RP-80F/TⅡK



ハイコストパフォーマンスがうれしい経済派の漢字バージョン。あらゆるジャンルにフレキシブルに対応！

- 漢字JIS第1水準
- ロール紙/レター紙使用可
- 幅37.2×高さ13.4×奥行30.3cm
- 重量6.0kg

■本体RP-80F/TⅡK ■ケーブル＃8223

コース① **2,500円**×35回 ボーナス12,800円×6回 初回金 2,980円 支払総額 167,280円

Logitec・ミニフロッピーディスクFM

商品番号	0-051

信頼性の高さがうれしいFMシステム対応型。

現金価格 137,000円

K-305FM



富士通純正システムディスクのついたFM専用機。

- ■本体K-305FM
- ■ケーブルK-305-03
- ■FDDI/FカードK-305-12
- ■システムディスク(FM用)
- ●幅12.2×高さ18.1×奥行36.0cm
- ●重量5.6kg

コース① **2,500円**×35回 ボーナス13,000円×6回 初回金 3,010円 支払総額 168,510円

※上記の他にPC専用機もあります。(商品番号0-050) 現金価格126,000円

- ■本体K-305PC
- ■ケーブルK-305-02
- ■システムディスク(PC用)

コース① **2,500円**×35回 ㊍10,800円×6回 初回金 2,680円 支払総額 154,980円

パソコンラックNR-2

商品番号	0-037

対応機種が豊富なスチール製パソコンラック。

現金価格 39,800円

NR-2



がっちりしたつくりが自慢のスチール製。対応機種も豊富です。

- スチール製、PC、FM、MZ、X1対応モデル
- 幅60.0×高さ126.0×奥行60.0cm
- 重量27kg

コース① **2,500円**×11回 ボーナス6,800円×2回 初回金 2,680円 支払総額 43,780円

ご注文は、今すぐ2ページ前のハガキかお電話で！(電話はどこでも7272番！)

TOSHIBA

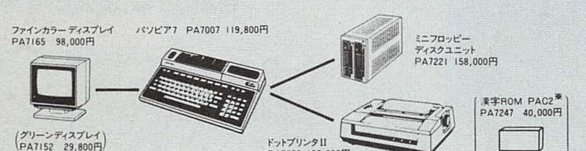


岡田有希子

学習にも、ビジネスにも、自由なシステムが組めるパソピア7。

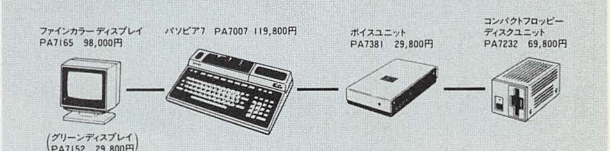
ずらりとそろった周辺機器。パソピア7を核に、さぁ、どんなコンピュータワールドが拡がるのか。思うままにシステムを組む。学習に、ゲームに、オリジナルプログラム作成に、ますます創造力を刺激するパソピア7。もちろんビジネスにも即対応。汎用簡易言語や日本語ワープロとしてだけでなく、CP/Mにより、高級言語や、さらに豊富なソフトウエアの活用も可能。拡張性でも差をつけたパソピア7。個性の数だけシステムが組める。

SYSTEM 1 OA・ビジネス用途として、CP/Mも使える



システム価格 514,800円(446,600円)

SYSTEM 2 音声合成を楽しむなら



システム価格 317,400円(249,200円)

●( )内のシステム価格は、グリーンディスプレイとの組合わせの場合です。●※印の商品は、システム価格に含まれません。●日本語ワープロを使用する場合、漢字ROM PAC2が必要です。

PASOPIAシリーズ
- ●パソピア1600 ●パソピア16
- ●パソピア7 ●パソピアミニ
- ●パソピアIQ

パソピアのお問い合わせ・ご相談はPASOPIAインフォメーションセンター(03)457-2951

SOUND & GRAPHICS 東芝パーソナルコンピュータ

使い方360度 PASOPIA7

●資料ご請求は、資料請求券を貼り、住所・氏名・年令・職業を明記し、〒105東京都港区芝浦1-1-1㈱東芝 OA機器事業部(03)457-2951までお申し込みください。●パソピアを実際にお試しになりたい方は、お近くの東芝パソコンサロン札幌(011)221-5023/仙台(0222)67-5018/大宮(0486)51-1100/秋葉原(03)255-0901/銀座(03)574-0941/渋谷(03)499-5571/名古屋(052)202-1048/大阪(06)344-0765/広島(082)249-6762/福岡(092)481-0522/パソピア富山(0764)91-2877まで、どうぞ。

資料請求券
PASOPIA7
マイコンBASIC

E&Eの東芝……科学万博-つくば'85 東芝館の超リアル体感映像「ショウスキャン」。

(承)III-E-0006

フロッピーディスク
DENON

```
10 FOR I=1 TO 10
20 PRINT "3.5インチ ト デンキ ガ アレバ"
30 PRINT "ボク ハ イツデモ"
40 PRINT "ジョウキゲン"
50 NEXT I
60 END
```



小さくっても大容量、おまけにそのすぐれたデータ・クオリティがうれしい、 デンオンの3.5インチフロッピーディスク。今や、ゲームを組むならデンオンと組め、というのが、ゲームフリークの新しい常識になりそうな気配です。さあ、キミも頭にしっかりインプット——"3.5インチならデンオン"。——



豊富に揃ったデンオン・フロッピーディスクシリーズに、3.5インチ・マイクロフロッピーディスクMFシリーズ新登場。3.5インチでありながら5インチと同じ記憶容量を実現し、MF2Dは5インチM2D、MF2DDは、5インチM2DDとの互換性を持っています。

3.5インチ	MF1DD(片面・倍密度)/MF2D(両面・倍密度)
	MF2DD(両面・倍トラック・倍密度)
5インチ	M1S(片面・単密度)/M1D(片面・倍密度)/M2D(両面・倍密度)
	M2DD(両面・倍トラック・倍密度)/M2HD(両面・高倍密度)
8インチ	F1S-128(片面・単密度)/F2D-256(両面・倍密度)
	F2D-512(両面・倍密度)/F2D-1024(両面・倍密度)

お問い合せ、資料のご請求は、品名を明記して、
日本コロムビア株式会社 電機営業本部宣伝課 DENONグループ ベーシックマガジン係へ。〒107東京都港区赤坂4-14-14 TEL03-584-8111

YAMAHA

ヤマハの楽しさをプラスして、

人気集中のヤマハの拡張ユニットが、だれでも使える。全MSX(RAM16KB

音楽で、ワープロで、
グラフィックスで、
プラス・ヤマハ。





ユニットコネクタUCN-01‥¥7,800

48種の音色データが内蔵されているユニークなFMサウンドシンセサイザユニットや、漢字ワープロユニットを、自分のMSXで使いたい。そんな声にこたえたのが、このユニットコネクタUCN-01です。好評のヤマハ拡張ユニットが、すべてのMSXのROMカートリッジスロットに接続可能。その日から、ヤマハの楽しさをプラスできます。

MUSIC PERFORMANCE

多彩なミュージックパフォーマンスの楽しさを。

FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01……………………… ¥19,800

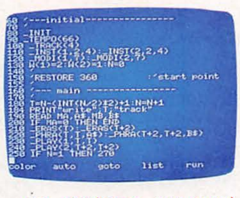


すべてのMSXが、このSFG-01との接続で本格的、ミュージックシステムへと変身します。●リアルな「FM音源」を採用。クリアな48種の音色データを内蔵。●最大同時発音数8音。●MIDI端子・ステレオ出力端子を装備。●豊富なソフトや周辺機器との組合わせで、自動演奏はもちろん、新しい音創り、曲創りや、音声合成などが自由自在。多彩な楽しみが拡がります。

FMミュージックマクロYRM-11……………… ¥7,800(SFG-01と併用)

SFG-01をプログラムでコントロールできる拡張BASIC。同時4音色の演奏が可能。自動演奏をしながらグラフィックを楽しんだり、音声合成もOK。(RAMは32KB以上必要)

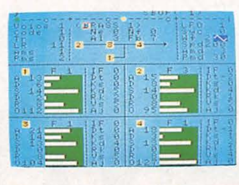




FM音色プログラムYRM-12………………… ¥7,800(SFG-01と併用)

FM音源の様々なパラメータをコントロールして、独自の音色を作れるソフト。SFG-01内蔵の48音色を修正したり、自分のイメージで全く新しい音を創りだすことも自由自在です。





FMミュージックコンポーザYRM-15………… ¥7,800(SFG-01と併用)

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏して楽しむソフト。もちろん自分で作曲することも可能。8パートによる自動演奏なども楽しめます。

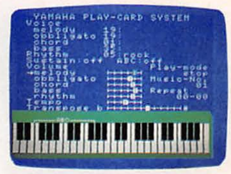




プレイカードセットZPA-01……………………………… ¥12,800

本体に接続するだけで、おなじみのプレイカードの自動演奏が楽しめるソフト。画面に鍵盤の絵を出して演奏中のキーの動きを表示させたり、マイナスワン演奏もOK。





ミュージックキーボードYK-10………………………… ¥29,800(49鍵)



SFG-01に接続して使う、49鍵標準ピッチのキーボード。ミュージックシステムを作る基本アクセサリー。

ミュージックキーボードYK-01………………………… ¥17,800(44鍵)



FMサウンドシンセサイザユニットSFG-01に接続する、44鍵の専用キーボード。ミュージックシステムを手軽に構成。

WORD PROCESSING

本格的日本語ワープロの楽しさを。

漢字ワープロユニットSKW-01……………………… ¥39,800(新価格)

MSX規格のコンピュータに、このSKW-01を接続するだけで、本格的日本語ワープロにシステムアップさせることができます。●JIS第1水準の漢字に加え、豊富な特殊文字、記号等合わせて3,564字種を内蔵。●漢字変換は、カタカナ/かな/ローマ字のいずれもOK。また、音読み/訓読みのいずれからでも変換可能。●用紙に合わせたレイアウト表示機能も搭載しました。





MSX MSXマークとMSX-DOSはマイクロソフト社の商標です。

※YRMシリーズを使う場合は、拡張ユニットと併用するため、スロットは2個必要です。
※UDC-01は、SKW-01と使う場合は2個のスロット、YRM-11またはYRM-16と併用する場合は、3個のスロットが必要です。

MSXは愉快になった。

以上)で使える。ユニットコネクタで、新しい世界が拡がります。





熱転写プリンタPN-01……¥89,800

漢字ワープロユニットの特長を100%活かすプリンタ。便利な各種用紙対応型でA4やB5紙、連続用紙はもちろん、ハガキや名刺にも直接プリントできます。高密度の16ドットヘッドで1パス(行程)で美しく静かな印字を実現。ワープロをはじめ、楽譜のプリントアウトにもOK。MSX仕様のプリンタとして広く使えます。●プリンタケーブルCB-01¥5,000●サーマルリボンPN-01RB¥3,900(黒)、PN-01RC¥4,800(カラー)。

漢字住所録YRM-16…………………………¥7,800(SKW-01と併用)





MSXを、漢字住所録として使えるソフトです。任意の項目での並べ替えや、検索もスピーディ。宛名ラベルやハガキにも直接宛名印刷ができ、多彩な使い方が可能です。

GRAPHICS

自由自在のグラフィックスの世界の楽しさを。

グラフィックカードセットZGA-01…………………………………¥19,800

カードを使ったユニークなグラフィックソフト。MSX規格のコンピュータで、自由なグラフィックの世界がその日から楽しめます。●12枚のカードに記憶させたキャラクタやタイルパターン、地図など84種類ものグラフィックデータを使って、自由な作画が可能。●ライン・サークル・ボックスなども簡単に描け、16色をフルに使った塗り分けもOK。メモリー早送り再生機能を使えば、描いた絵を、手順通り早送りして再生できます。



拡張性を加速させる、豊富なオプション。

データメモリカートリッジUDC-01……………¥9,800



バッテリーバックアップ方式の4Kバイトの容量を備えたRAMカートリッジ。便利な外部記憶装置として使えます。SKW-01、YRM-16、SFG-01+YRM-11で使用できます。

32K拡張RAMカートリッジURM-01…………¥9,800



ROMカートリッジスロットに、URM-01を差し込むだけで32KB MSXのRAM容量が、どなたにも手軽に64KBに拡張できる専用カートリッジです。MSX-DOS対応。

●

ミュージックパフォーマンスの楽しさを拡げる応用ソフト

制作:財団法人ヤマハ音楽振興会
発売:日本楽器製造株式会社

COMPUTER MUSIC COLLECTION

(YRM-15用の演奏データによる曲集)



vol. 1
月の光
(クラシック4曲)
CMC-01
¥2,400
(テープ2本入)



vol. 2
スウィート・メモリーズ
(ニューミュージック4曲)
CMC-02
¥2,400
(テープ2本入)



vol. 3
素顔のままで
(ポップス4曲)
CMC-03
¥2,400
(テープ2本入)

続刊:Vol.4ビートルズ、Vol.5ピーターと狼、Vol.6スクリーン(6月6日発売予定)¥各2,400テープ2本組4曲入

COMPUTER MUSIC WORK SHOP

(YRM-11用コードマスター用アプリケーション)



①キーボード・コードマスター
CMW-01
¥3,000
(テープ1本入)



②キーボード・コードプログレッション1
CMW-02
¥3,000
(テープ1本入)

FM VOICE DATA

(拡張音色データ集)



FMヴォイスデータ96
FVD-01
¥2,800
(テープ2本入)
※SFG-01、YRM-11、12、15で使用可能。

新製品News

漢字カセットラベラYRK-02…………………………¥7,800(SKW-01と併用)

MSXで、オーディオカセットやビデオカセットのライブラリ管理や、美しい印字のラベル印刷を手軽に行なうことができます。

MSXマウスMU-01………………………………………………¥12,800

机の上で動かして、ボタンを押すだけの、スピーディで楽しいポインティングデバイス。マウス対応のソフトウェアも近日発売。

●ヤマハMSX インフォメーションセンター 東京 TEL03(255)4487 大阪 TEL06(251)0535
●ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関する資料のご請求は、〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで。

新発売

意匠登録・
実用新案申請中

ついに登場!! PASOKO-1000

操作版の決定版

- ゲームセンターの臨場感を家庭へ
- ニュータイプのコントロールボード登場
- 品質は安心設計
- わが家に1台、お得な価格
- ゼビウスタイプも、これ1台でOK
- **取付は簡単 差し込むだけで、OK**



ゲーム パーツの 専門メーカー

対応機種

- MSX機種
- PC6001・MKII (NEC)
- HXシリーズ(東芝)
- XIシリーズ(シャープ)
- MLシリーズ(三菱)
- MBシリーズ(日立)
- コモドール全モデル
- YISシリーズ(ヤマハ)
- HCシリーズ(ビクター)
- CFシリーズ(松下)
- PAXONシリーズ(ゼネラル)
- V-10シリーズ(キャノン)
- PXシリーズ(パイオニア)
- FX-Xシリーズ(富士通)
- PV-7(カシオ)
- SC-3000・SC-3000H(セガ)
- MPC-10(WAVY-10)(サンヨー)
- HBシリーズ・SMC-777(ソニー)
- アタリ

※任天堂対応機種もございます。(PS-4)

FM-7、FM-77、NEWFM-7用、PC-8801シリーズは、近日発売致します。

商品番号(PS-1)

販売価格 **¥11,800**

●通信販売のお知らせ

★1個でもオーダーお待ちしております。
★全国送料弊社負担します。

お申し込み方法

★一括払いの場合 ¥11,800

- 現金書留か、又は銀行振込、郵便振替でお願いします。
- 商品到着後7日以内に御送金下さい。
- 商品到着後7日以内は返品できます。

振込先
三菱銀行 大山支店 (普)4671632 三和電子株式会社
郵便振替口座 東京 1-140448 三和電子株式会社

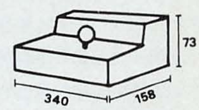
★分割払いの場合 ¥12,500
初回 ¥4,000 以後 ¥1,700×5回

- この商品は6回の分割払いを御利用できます。
- 申し込み書に、必要事項を御記入の上、初回分¥4,000を同封し、現金書留にて下記までお送り下さい。
- 商品到着後7日以内に御送金下さい。

送り先 〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
三和電子株式会社

※18歳未満の方は保護者名と認印を押して下さい。

SIZE



外寸:340×158×H73mm
重量:2kg
コードの長さ:1.5m

注文書

PASOKO-1000	どちらかに○
おところ 〒 TEL ( )	一括払い ¥11,800
おなまえ 様 ㊞ 保護者名	分割払い ¥12,500

● わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

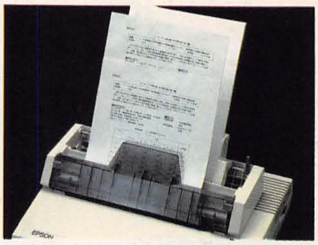
三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区中丸町58番5号
☎03(955)9231

EPSON

プリンタはエプソン



各機種対応ROMカートリッジ



カットシートフィーダ #8338（近日発売予定）
B5縦〜A4縦のカット紙のセット、供給を自動化。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応。高性能・低価格を極限まで追求した、エプソンSP-80新登場。

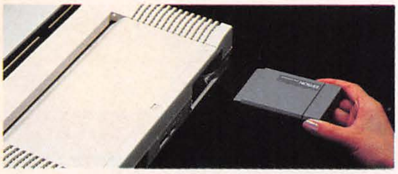
普及型ドットマトリクスプリンタ エプソンSP-80

本体価格 **¥56,800**

※必ずROMカートリッジ（¥6,000）をいっしょにお買い求めください。

カートリッジで各種パソコンに簡単対応

各種パソコンに、カートリッジの交換で簡単に接続できます。●ESC/P版（QC-10II、HC-40、X1ターボ）●FM版（FMシリーズ）●PC版（PCシリーズ、パソピアシリーズ）●X1版（X1、X1ターボ）●JX版（JXシリーズ）の各機種用カートリッジを用意。



100cps、59Lpmの高速印字

このクラスでは群を抜く100cpsの印字速度。さらに、スピーディーなキャリッジリターン、高速コマンド処理により印字効率を高め、59Lpmの高速印字が可能となっています。

18×12ドットのNLQ文字

エプソンならではの優れた印字品質はもちろん継承、18×12ドットのNLQ(ニアー・レター・クォリティ)など高品位文字も印字可能。

お求めやすい価格のカットシートフィーダ(オプション)も用意

主としてビジネスプリンタのような本格派プリンタ用のオプションであったカットシートフィーダを用意。用紙のセット・供給を自動化、カット紙をあたかも連続用紙のように使用でき、プリントアウトの効率を高めます。カット紙は一度に50枚までセット可能。

豊富な機能を備えて、本体価格は56,800円

英文ワープロ・文書作成に威力を発揮する自動ジャスティファイ(自動左右桁ぞろえ)機能。任意の文字やマークを作成・登録できるダウンロード文字セット。豊富な文字種・文字モードをパネルスイッチでセットできる、パネルセッティング。1KBの入力バッファを装備。軽量・薄型設計で対応ソフトも豊富。まさに全身、ハイコストパフォーマンスを誇ります。

■SP-80で、たとえば次のようなアプリケーションソフトが使用できます。

ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名	ソフトウェア名	販売会社名
CANDY Ⓟ	(株)アスキー	JET-2200A Ⓔ	(株)キャリーラボ	8801漢字BASIC Ⓔ	(株)システムソフト	ユーカラJJ Ⓟ	(株)東海クリエイト
JET-8801A Ⓔ Ⓟ	(株)キャリーラボ	COMAS-WPN 2 Ⓟ	(株)コマス	ユーカラ Ⓟ	(株)東海クリエイト	英文ワープロWord Star Ⓔ	マイクロプロジャパン(株)
JET-FM Ⓔ		COMAS-WP V3 Ⓔ		ユーカラターポキット Ⓟ		印刷工房ユーカラ88/98用 Ⓟ	モーリン

Ⓟ：PC版カートリッジで対応。Ⓔ：ESC/Pカートリッジで対応。●SP-80は漢字プリンタではありませんが、ビットイメージで、漢字を出力するワープロソフトにより簡単に漢字を出力することが可能です。●上記の詳細、あるいは上記以外のアプリケーションソフトウェアに関しては、もよりの販売店にて「エプソン・ターミナルプリンタソフトウェアガイドESC/P™編」、「エプソンプリンタPCシリーズソフト対応表」をご参照ください。

■SP-80は、たとえば次のようなパソコンと接続が可能です。

プリンタ ＼ コンピュータ		EPSON		NEC									富士通					SHARP		東芝	
		QC-10II	HC-40	PC-6001 mkII	PC-6601	PC-8001	PC-8001 mkII	PC-8201	PC-8801	PC-8801 mkII	PC-9801 /E/F	PC-100	FM-7 /new7	FM-77	FM-8	FM-11ST /AD/EX	FM-11ADII /BS	X1	X1 Turbo	パソピア 5	パソピア 7
SP-80	ESC/Pカートリッジ	①	②	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	①	—	—
	PCカートリッジ	—	—	③	④	⑤	②	⑤	②	②	②	⑤	—	—	—	—	—	—	—	②	②
	FMカートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	②	②	②	②	②	—	—	—	—
	X1カートリッジ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	②	①	—	—

(備考) 1：リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可、漢字出力可　2：リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。　3：リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可、(N60m-BASICで使用)　4：リスト出力可(グラフィックキャラクタ不一致)、ハードコピー可、(N60m-BASIC・N66-BASICで使用)　5：リスト出力可(文字コード表一致)
●SP-80T(カートリッジ対応ではない、トラディショナルバージョン機)と接続することによりEPSON・HC-88は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可、漢字出力可。HC-80は、リスト出力可(文字コード表一致)、ハードコピー可。HC-20は、リスト出力可(文字コード表一致)。

●エプソンのプリンタは、**ESC/P™**のもとにターミナルプリンタ・コントロールコード体系の世界統一規格を提唱し製品開発されています。

●「オフィシャルプリンタハンドブック」発売中(エー・アイ・ソフト刊)¥2,400

エプソン販売株式会社 ●本社/〒160 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱6109号 ☎(03)348-6801㈹ **エプソン株式会社** ●本社/〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80
●ショールーム/新宿NSビル5階 ●中央(03)258-4841 ●大阪(06)365-5071 ●大阪南(06)632-3353 ●札幌(011)222-2821 ●秋田(0188)32-4002 ●仙台(0222)63-3691 ●長野(0263)36-7251
●新潟(0252)43-8515 ●名古屋(052)962-7001 ●金沢(0762)62-3216 ●広島(082)262-5181 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717
●詳しい資料のご請求は、はがきに住所、氏名、年令、職業、製品名をお書きの上、エプソン販売株式会社までお申込みください。

SP-80
資料請求券
マイコンBASIC

●秋葉原●名古屋●札　幌

ツクモ全店初夏の特選品

FM NEW 7ウルトラセット

12インチモニターセット

FM NEW 7 ……¥99,800
NH-12DJ ……¥89,800
(ニデコ) 12インチ 2000文字 DP:0.38
モニターケーブル付……サービス
データーレコーダー……サービス
オリジナルソフト10本……サービス

定価¥189,600　**特価¥125,000**

14インチモニターセット

FM NEW 7 ……¥99,800
NH-14DL ……¥59,800
(ニデコ) 14インチ 2000文字
モニターケーブル……¥ 1,800
データーレコーダー……サービス
オリジナルソフト10本……サービス

定価¥161,400　**特価¥125,000**

FM NEW 7用ディスクウルトラセット

(システムディスク¥7,000は別売です)

富士通　MB27631 ……¥85,000
3.5インチ　ディスクドライブ　ケーブル付
富士通　MB22407 ……¥14,800
ディスクI/Fカード
TS-2D(2枚) ……サービス
バインダー……サービス
オリジナルソフト「DISK TURBO」……サービス

定価¥99,800　**特価¥84,800**

富士通　MB27611 ……¥128,000
5インチ　ディスクドライブ　ケーブル付
富士通　MB22407 ……¥ 14,800
ディスク　I/Fカード
TS-2D(10枚) ……サービス
バインダー……サービス
オリジナルソフト「DISK TURBO」……サービス

定価¥142,800　**特価¥94,800**

MZ-1500ウルトラセット

12インチモニターセット

MZ-1500 ……¥89,800
NH-12DJ ……¥89,800
(ニデコ) 12インチ 2000文字 DP:0.38
モニターケーブル付
オリジナルゲームパック…サービス

定価¥179,600
特価¥99,800

14インチモニターセット

MZ-1500 ……¥89,800
NH-14DL ……¥59,800
(ニデコ) 14インチ　2000文字
モニターケーブル……¥ 1,800
オリジナルゲームパック…サービス

定価¥151,800
特価¥99,800

MZ-1500用プリンター

精工舎
GP500Z ……¥49,800
ケーブル……サービス
用紙 500枚……サービス

特価¥32,800

※各組合せモニターが売切れの場合は同等品になる場合があります。(ご容赦下さい。)

現金書留申込書　BM6係

フリガナ ご住所	
フリガナ お名前	
会員番号	自宅電話
セット名	セット価格
送　料	合計金額

通信販売の申し込み方法

入金しだい全国発送致します。
※セットの場合の梱包送料費は¥2,000です。

1. 現金書留でご購入の際は、左記用紙を同封の上、下記の住所までお送り下さい。
送り送
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135
九十九電機(株)　BM6係

2. 銀行振込でご購入の際は必ず振込前に商品名等をお電話でお知らせ下さい。
(コレクトコール106をご利用下さい)
TEL :通信販売部 03-251-9911
振込先:富士銀行神田支店 普通口座No.894047

3. クレジットでご購入の際は下記クレジット用紙に記入の上お送り下さい。

九十九電機

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

- 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
- 60回払いまでできます。但し1回のお支払い額は3,000円以上。
- その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります。
- 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です。

●取扱いクレジットカード
日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF、ジャックス
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談下さい)

祝85'マイコンショー、各社新製品予約受付中、お問合せ下さい。

チャレンジセール

期間 5/10~6/20
お申し込みは☎03-251-9911

FM-77ウルトラセット

FM-77D2	¥228,000
NH-12DJ	¥ 89,800
(ニデコ) 12インチ 2000文字 DP:0.38	
モニターケーブル	¥ 2,400
オリジナルゲーム	サービス

定価¥320,200 **特価¥198,000**

X1シリーズウルトラセット

台数限定

CZ-803C	¥119,800
CZ-801D	¥ 99,800
Joy-メカ1型	サービス
ソフト	サービス

定価¥219,600 **特価¥149,800**

MSXウルトラセット

キヤノン V-20 ¥64,800 → 特別価格 ¥44,800

ナショナル CF-1200 ¥43,800 → 特別価格 ¥42,800

サービス品



Joy-メカ1型 &
ゲームカートリッジ

ニューセンター店トレードコーナー

直通電話は ☎03-251-9977

早い者勝ち!

中古品 トレードコーナー中古品、掘り出し物情報

本体

PC-6001	¥18,000より
PC-8001	¥35,000より
PC-8001mkII	¥57,000より
FM-8	¥48,000より
FM-7	¥58,000より
PC-8801	¥75,000より

中古品のリスト発行中! お問い合せ下さい

モニター

グリーンモニター	¥15,000
2000文字カラー	¥30,000より
4050文字カラー	¥55,000より

プリンター

PC用プリンター	¥25,000より
PC-8822	¥75,000
NM-9300	¥140,000

ディスク

PC-8031	¥40,000
PC-8881	¥170,000

PC-8801mkII M-10 特別価格 ¥ 98,000
PC-8801mkII M-30 特別価格 ¥159,800

秋葉原各店 ㊒ AM10:00~PM7:00(平日) AM9:30~PM6:30(日,祭) ㊡ 毎週木曜・第3水曜

5号店 ☎03-251-0531
7号店 ☎03-253-4199
ニューセンター店 ☎03-251-0987

名古屋1号店 AM10:00~PM7:00 ㊡ 毎月月曜 ☎052-263-1655

名古屋2号店 AM10:00~PM7:00 ㊡ 毎月水曜 ☎052-251-3399

札幌1号店 AM10:30~PM7:30 ㊡ 毎月第2・3木曜 ☎011-241-2299

通信販売部 ☎03-251-9911
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号

振込先 富士銀行 神田支店 普通口座 No.894047

広告以外の他メーカー, 他機種も取り扱っております。

*売り切れの場合はご容赦下さい。

J&Pソフト通信販売

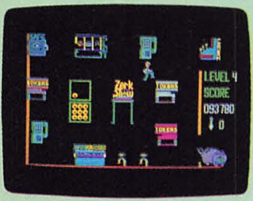
全国どこでも無料配達



送料無料 全国どこでも送料無料ですぐにお届けいたします。

J&Pメールショップ

■スペアチェンジ
ソフトプロ



ブローダーボンドソフト第3弾。トリックでゲームカジノを守れ。ゲームの難易度を自由に変えれるオモシロゲーム。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M6-1

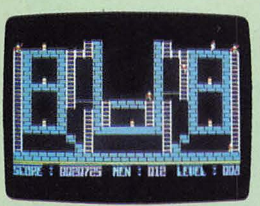
■任天堂のテニス
ハドソン



サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。コンピューター相手に、シングルとダブルが選べます。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,000	M6-2
PC-8801 mkII	テープ	¥4,000	M6-3
X-1	5″2D	¥6,800	M6-4
MZ-1500	QD	¥5,800	M6-5

■ロードランナー
ソフトプロ



150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。君のオリジナルゲームも作れる。

機種	メディア	価格	注文No
X-1	テープ	¥4,800	M6-6
X-1	3D	¥5,800	M6-7
X-1	5″2D	¥5,800	M6-8
FM-7	テープ	¥4,800	M6-9
FM-7	5″2D	¥5,800	M6-10

テラ4001 — T&E
スターアーサーの伝説の完結編。「メフィウス」「暗黒星雲」そして「テラ4001」へ、遂にジャミルの本拠地「テラ」へ侵入。

機種	FM-7	PC-6001mkII	FM-7	PC-6601
メディア	テープ	テープ	5″2D	3.5″D
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥6,800
注文No	M6-11	M6-12	M6-13	M6-14

ハイドライド — T&E
アクションゲームのリアルタイム処理に、ロールプレイングのキャラクターを成長させる楽しさとアドベンチャーの面白さを融合させたゲームです。

機種	X-1	X-1	PC-8801/mkII	
メディア	テープ	5″2D	5″2D	
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	
注文No	M6-15	M6-16	M6-17	

野球狂 — ハドソン
自分のチームと対戦相手の選手のデータを入力。それに従ってリアルタイムゲームが楽しめます。

機種	PC-8801/mkII	X-1	FM-7	PC-6001mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	テープ
価格	¥4,000	¥4,000	¥4,000	¥4,000
注文No	M6-18	M6-19	M6-20	M6-21

パンチボールマリオ — ハドソン
カメ、カニ、ハエにボールをぶつけて転ばせ、すかさずけとばすと点数が入るよ。

機種	X-1	FM-7	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥3,600	¥3,600	¥3,600	¥5,800
注文No	M6-22	M6-23	M6-24	M6-25

ロードランナー — システムソフト
150もの迷路シーンがすごい。君は隠された黄金を求めて走る、敵の手を逃れ、ハシゴを昇り、ジャンプする。

機種	PC-6001/mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M6-26	M6-27	M6-28	M6-29

ボルガード — dBソフト
3機合体! 衝撃のメカシューティングゲーム! 次々と現われる敵機を攻撃し、エネルギーFULLでヴォルガードに変身。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	X-1	MSX
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥4,500	¥4,200
注文No	M6-30	M6-31	M6-32	M6-33

EGGY — ボーステック
3次元的スクロールの決定版。君の重力感覚がものを言う。ボディーアーマーを自由にあやつることが出来るか!

機種	PC-6001/mkII	X-1	FM-7	
メディア	テープ	テープ	5″2D	
価格	¥4,200	¥4,200	¥6,800	
注文No	M6-34	M6-35	M6-36	

サンダーフォース — テクノソフト
スクロールゲームの決定版! 縦横にスクロールするグラフィック画面、宇宙空間のシーンは迫力満点。思わず熱中してしまう抜群の内容。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	JX
メディア	テープ	5″2D	テープ	3.5″2DD
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥6,900
注文No	M6-37	M6-38	M6-39	M6-40

頭脳4989 — エニックス
ニュータイプの思考型パズルゲーム。君はエミー号を操り旗を取って矢印の方向へ脱出する事だ。全50画面で君の頭脳に挑戦!

機種	PC-6001/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,400
注文No	M6-41	M6-42	M6-43	M6-44

ブラックオニキス — BPS
人気No.1のロールプレイングゲーム。秘宝の伝説とロマンを求めて魔宮の扉の中へ。今君のアドベンチャーが始まる。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥5,800	¥7,800	¥5,800	¥5,800
注文No	M6-45	M6-46	M6-47	M6-48

プロフェッショナル麻雀 — シャノアール
実戦そのままの麻雀です。リーチはもちろん、つみ場、裏ドラ、二翻しばりが出来、対戦相手の強さも変更できます。

機種	PC-8801/mkII	PC-9801F	FM-7	FM-7
メディア	5″2D	5″2DD	テープ	5″2D
価格	¥6,800	¥6,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M6-49	M6-50	M6-51	M6-52

サラダの国のトマト姫 — ハドソン
カボチャ大王に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。キュウリ戦士になった君は、姫を無事に救出できるかな。

機種	PC-6001mkII	PC-8001mkII	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	テープ	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥6,800
注文No	M6-53	M6-54	M6-55	M6-56

チョップリフター — ソフトプロ
君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか! 戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	FM-7	FM-77	X-1	X-1
メディア	テープ	3.5D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥5,800	¥4,800	¥5,800
注文No	M6-57	M6-58	M6-59	M6-60

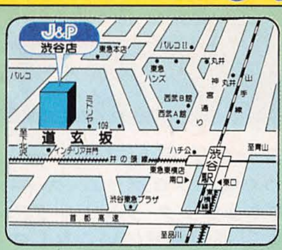
ピング



メールショッピングのお申し込みは J&P 渋谷店で承ります。

フロアーごあんない

階	内容
4F	パソコン教室 ●パソコン教室 ●パソコンプレイルーム
3F	OA機器・専門書籍 ●ビジネスパソコン ●ワードプロセッサ ●ビジネスソフト ●専門書籍 ●ハンドヘルドコンピュータ
2F	ビジネスパソコン ●パソコン ●ディスプレイ ●プリンタ ●フロッピーディスク ●パソコンアクセサリー
1F	ホビーのパソコン ●ホビーパソコン ●テレビゲーム ●ゲームソフト ●学習ソフト



Personal Computer Store
J&P
渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150)
☎(03)496-4148

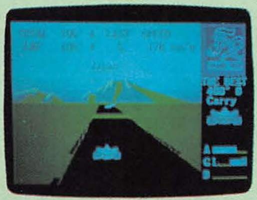
■ウィングマン
エニックス



「少年ジャンプ」でおなじみのヒーローが君のパソコンで活躍します。君はウィングマンになって、ドリームノートを捜して下さい。

機種	メディア	価格	注文No.
FM-7	テープ	¥4,800	M6-61
X-1	テープ	¥4,800	M6-62
PC-8801/mkII	5″2D	¥5,800	M6-63
FM-7	5″2D	¥5,800	M6-64

■F2グランプリ
キャリーラボ



3Dグラフィックスの迫力リアルタイムカーレース。コンストラクション付で、コースづくりも自由自在。

機種	メディア	価格	注文No.
X-1	テープ	¥3,800	M6-65
PC-8801/mkII	テープ	¥3,800	M6-66
PC-8801/mkII	5″2D	¥5,800	M6-67
MZ-2200	テープ	¥3,800	M6-68

フラッピー　dBソフト
全200画面の超難解リアルタイム思考ゲーム。ブルーストーンを所定の位置まで運べば1面クリア。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	MSX	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,500	¥6,800	¥3,800	¥4,500
注文No.	M6-69	M6-70	M6-71	M6-72

プラズマライン　テクノソフト
驚異の3D映像。君は勝者になれるかスペースレースに挑戦。スターシップを操り宇宙のチェックポイントを通過してゴールへ到達するリアルタイムゲーム。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-6001mkII	X-1
メディア	テープ	5″2D	テープ	テープ
価格	¥4,800	¥6,900	¥4,800	¥4,800
注文No.	M6-73	M6-74	M6-75	M6-76

妖怪探偵ちまちま　ボーステック
妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、火玉を武器に敵の待つ墓場へ向う、リアルタイムゲーム。

機種	X-1	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	
メディア	テープ	テープ	5″2D	
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	
注文No.	M6-77	M6-78	M6-79	

大脱走　キャリーラボ
ついにゲームはドラマになった。潜入、探索、救出、そして脱出。主人公の動きは5ケース10パターン。君は救出劇の主人公だ。

機種	X-1	PC-8801/mkII	MZ-2000/2200	PC-9801F
メディア	テープ	5″2D	テープ	5″2DD
価格	¥4,200	¥6,400	¥4,200	¥6,400
注文No.	M6-80	M6-81	M6-82	M6-83

ファイアークリスタル　BPS
BLACK ONYXパートIIとして新発売。ロールプレイングゲームファン待望のソフト。ゲームはブラックオニキスが必要です。

機種	PC-9801F	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801
メディア	5″2DD	5″2D	テープ	5″2D
価格	¥7,800	¥7,800	¥4,800	¥7,800
注文No.	M6-84	M6-85	M6-86	M6-87

プロテクター　アポロテクニカ
君はアースファイターを操作して敵の4つの攻撃パターンに挑戦して下さい。1万点を超えるとアースファイターがドッキングするのだ。

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	JX	
メディア	テープ	5″2D	3.5″DD	
価格	¥3,800	¥4,800	¥5,800	
注文No.	M6-88	M6-89	M6-90	

チョップリフター　システムソフト
君はヘリを操り64人の捕虜全員を救出できるか！戦車、ファントムの攻撃をかわし、空のヒーローになれるか。

機種	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII
メディア	テープ	3.5D	テープ	5″2D
価格	¥4,800	¥6,800	¥6,800	¥6,800
注文No.	M6-91	M6-92	M6-93	M6-94

将棋名人　アポロテクニカ
パソコン側の指手の強さ、早さを是非お確かめ下さい。強すぎる方には、駒落し将棋にて挑戦してきます。どこまで駒を落として勝ちつづけられますか？

機種	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	PC-9801F	MZ-1500
メディア	テープ	5″2D	5″2DD	QD
価格	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M6-95	M6-96	M6-97	M6-98

カレイジアス・ペルセウス　コスモスコンピュータ
ギリシャ神話を背景としたシナリオによる美しいグラフィックの新しいタイプのリアルタイムロールプレイングゲームです。

機種	X-1	PC-8801/mkII	PC-8801/mkII	FM-7
メディア	テープ	テープ	5″2D	テープ
価格	¥4,800	¥4,800	¥6,800	¥4,800
注文No.	M6-99	M6-100	M6-101	M6-102

MSX

タイトル	フロントライン	ラビアン	リバーチェイス	てつまん	ヴォルガード	リバーレイド	コナミのゴルフ
メディア	ROM	テープ(16K)	テープ(16K)	ROM	ROM	ROM	ROM
価格	¥4,800	¥3,800	¥3,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800	¥4,800
注文No.	M6-103	M6-104	M6-105	M6-106	M6-107	M6-108	M6-119

お申込み方法
右の注文書にご希望商品の注文No.および必要事項ご記入の上、現金書留にて、J&P渋谷店までお申し込みください。現金受領後、発送いたします。
なお現金書留以外で申し込まれた場合は責任を負いかねます。

● 記載以外のソフトのご注文も承りますので、詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。

現金書留申込み用紙

おところ 〒□□□−□□

TEL（　）

おなまえ　　　　　　様

注文No.（ディスクサイズ）	数量	金額
−（　）	本	円
−（　）	本	円
−（　）	本	円
−（　）	本	円
−（　）	本	円
合計	本	円

お申込み先：東京都渋谷区道玄坂2丁目28番4号(〒150) J&P 渋谷店メールショッピング係

マイコンBASICマガジン 6月号目次

第4巻 第6号
昭和60年５月25日印刷
昭和60年６月１日発行
定価350円

電波新聞社 1985Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

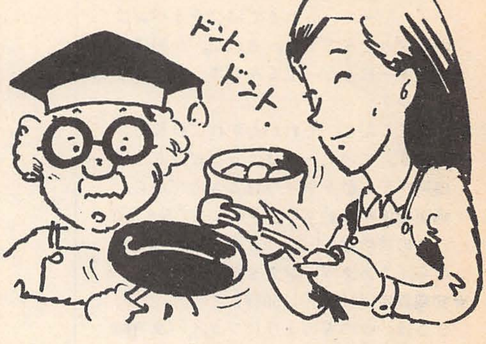
東京都品川区東五反田１－11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう

移植テクニック・マスター大作戦 その35

Dr.D & つぐ美の
プログラム・クッキング
(スクランブル・オムレツの巻)
コックピット・ゲームの作り方

編 集 部



オッホン！ ベーマガ・クッキング・スクールのコック長Dr. Dである。こうして「Dr. D & つぐ美のプログラム・クッキング」も3回目になるが，ようやくワシもその気になって腕をふるうことができるようになったわい。

さて，読者しょくんはいかがかな？ バカなことをやってると笑うまえに，キミたちもその気になってやってみたまえ。まさに，プログラミング＝クッキングだということがわかるだろう。

では，つぐ美くん！ 今月のメニューの説明をしてくれたまえ。

★スクランブル・オムレツの内容

これから作るお料理は，あちこちに散らばった野菜や肉（敵）を，フライパンで1か所にかき集め（あなた）て，おいしいオムレツにするものです。

ポイントは，もちろんフライパンの操作がうまくいくかどうかなのですが，失敗したときのことも考えて，スクランブル・オムレツ（いりオムレツ）という名前にしてみました。

今月のメニュー
スクランブル・オムレツ
調理時間
30分
材　料
フライパン（画面，プレイヤー）
野菜と肉（敵）
タマゴ（照準）
調味料　（塩，コショウ　etc）



スタート　発進準備

設定

①

初期設定

```
1000 CLICK OFF:REPEAT OFF:RANDOMIZE
1010 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLS
```

計器を確認

スコアとエネルギーを設定

```
1020 SC=0:EG=2000
```

発進!!

画面の表示

```
1030 LOCATE 34,5:PRINT "SCORE";
1040 LOCATE 34,10:PRINT "ENERGY";
1050 LOCATE 0,0
1060 PRINT "┌──────────────────────────────┐";
1070 FOR I=1 TO 23:LOCATE 0,I
1080 PRINT "|";:NEXT
1090 FOR I=1 TO 23:LOCATE 32,I
1100 PRINT "|";:NEXT
1110 LOCATE 0,24
1120 PRINT "└──────────────────────────────┘";
```

②　敵はどこだ!!

敵のでる位置を決める

```
1130 TX=RND*28-14:TY=RND*22-11
```

③　照準の調子はいいか？

表示

照準の表示

```
1140 FOR I=1 TO 3:LOCATE 16,7+I
1150 PRINT "+";:NEXT
1160 FOR I=1 TO 3:LOCATE 16,13+I
1170 PRINT "+";:NEXT
1180 LOCATE 12,12:PRINT "+++";
1190 LOCATE 18,12:PRINT "+++";
```

画面移動がポイント

Dr.D：この料理は，いままでとは少しちがったイメージで作っていかねばならない。なぜだかわかるかな？

つぐ美：そうですね，私も気になってたんですが，フライパンの使いかたがどうも……。だって，これまではフライパンは画面だったんですね。それが，今回はプレイヤーにもなってるんです。どうしてですか？

Dr.D：そこだよ，それがわかればOKだ。つまり，このゲームはコックピット（操縦席）から敵をやっつけるものだから，画面全体が移動するようになってるんだ。

この特徴をしっかりと頭にたたきこんだら，さあクッキングを開始しよう。

★初期設定（1000～1130行）

ここは，いつものようにフライパン（画面）にバターを落として，野菜と肉(敵)をいためるわけだ。ほら，変数の初期化と画面作成，そして敵の位置が決められていくぞ。

つぐ美：さきほどのはなしだと，画面が動くようにみえるということですけど。すると，敵の位置も複雑になってきますね。

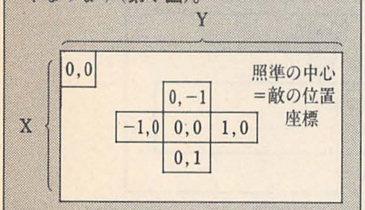
Dr.D：それでは，敵の位置決定のしくみについて，少し説明しよう。

敵の位置の決定について

敵の位置は，変数のＴＸ，ＴＹで表わされますが，このゲームでは照準の中心をＴＸ＝ＴＹ＝０としています。これは，命中の判定を簡単にするための工夫でもあるのです。

敵のキャラクタは，ぜんぶで三つでてきますが，すべての位置決定は照準の中心で考えていきます。

ＴＸは，画面に向かって右側にいくほど大きく，ＴＹは下にいくほど大きくなります(第１図)。

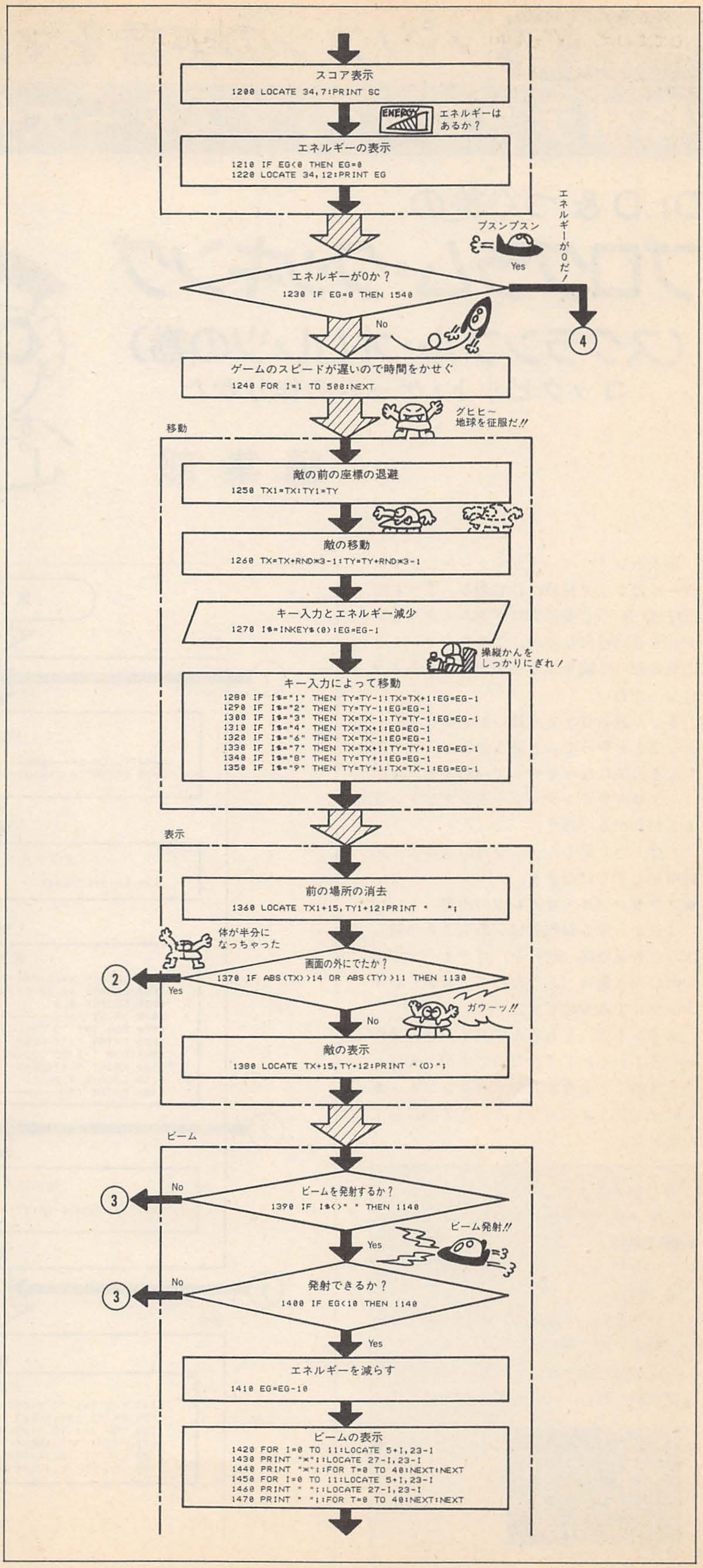


《第１図》敵の座標配置

★照準の表示（1140～1190行）

Dr.D：さて，準備ができたら，タマゴ（照準）をといて，フライパンに流し込もう。ここで注意すべきことは，野菜と肉をタマゴといっしょに入れないこと。つまり，敵が照準と重なると照準が消えてしまうからな。そこでもう一度，照準を表示するわけだ。

1180～1190行をみてごらん。ここは，



一つにまとめられそうだが，あえてこうしてるのは，敵がまん中にくるとみえにくくなるのを防ぐためなんだ。

★スコアとエネルギーの表示（1200～1220行）

つぐ美：ここは，とくに問題ないですね。

Dr.D：ふむ，タマゴの焼きぐあい（スコア）とガスの火力（エネルギー）のバランスがとれれば，できあがりもすばらしくなるものだ。

★エネルギーの判定（1230行）

つぐ美：ここも簡単ですね。ひょっとして，このお料理はガス（エネルギー）がなくなると，できあがりなわけですか？

Dr.D：ははは，まあそういうことになるな。

★時間かせぎ（1240行）

Dr.D：これは，もうおなじみのかくし味。つまり，ＦＯＲ～ＮＥＸＴループでスピードを調整してるわけだ。

★敵の移動（1250～1350行）

Dr.D：ここは，フライパン（画面）をうまく操作して，タマゴ（照準）をまとめて野菜や肉（敵）をつつみこむわけだ。キー入力で照準を敵にあわせるところと，それによって敵も移動させねばならんからな。

★敵の再表示（1360～1380行）

Dr.D：ここもおなじみ，敵の移動の際には，前の表示を消して別の位置に表示するわけだ。もちろん，わかるね？

つぐ美：はい，キャラクタ移動の基本テクニックですから。

★ビーム発射（1390～1530行）

Dr.D：さあ，いよいよしあげの段階だ。ある程度までオムレツの形になったら，フライがえし（ビーム）でとどめをさす。

つぐ美：とどめってのは，おかしいですね。つまり，ビームを撃つかどうか，撃てるかどうかを判定してから，命中などの処理をしてるわけでしょ？

Dr.D：まさしく，そのとおり。

★ゲーム・オーバー（1540～1600行）

Dr.D：はい，ガスを切ってクッキングの終わりだ。

つぐ美：ずいぶん簡単な料理でしたね。

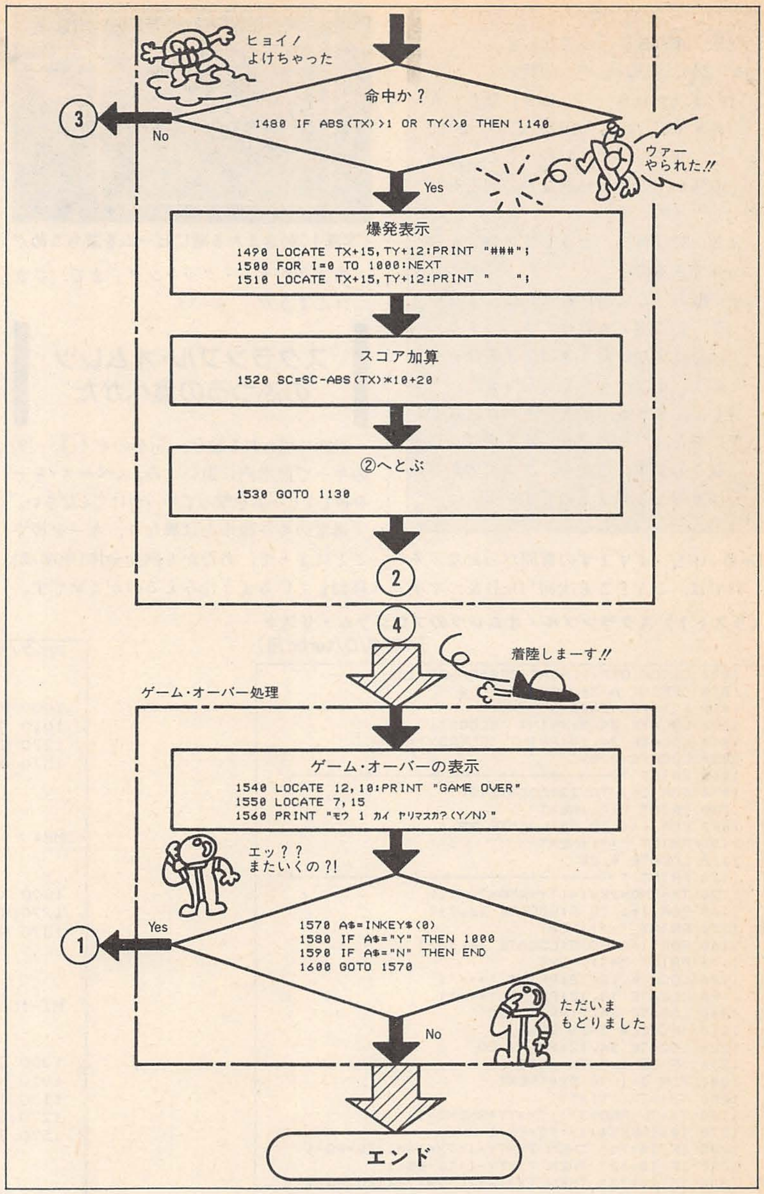
Dr.D：ああ，ポイントの画面の移動さえ覚えてしまえば，あとはラクなものさ。それでは，次回も楽しくクッキングを…。

編集長：ちょ，ちょっとまって！ Dr.，これではページがあまってしまいますよ。もう少し，のばしてもらわないと。残りのページがまっ白になってしまいます。

Dr.D：ふーん，あっ，そうか。わかった。それでは，編くんと影くんを呼んでもらって，このクッキングについてのＱ＆Ａでもするか。

3分間Q&Aコーナー

Dr.D：みんなそろったかな？　では，1人2問ずつ，なんでもいいから質問したまえ。



影：ほんじゃ，私からだもんね。

Ｑ１：1020行のＳＣ，ＥＧって？

Ａ：ＳＣはスコア，ＥＧは，残りのエネルギーを入れる変数です。ＳＣは，はじめは０で，敵のはしに当てると10点，まん中に当てると20点増えます。ＥＧは少しずつ減っていて，移動すると減りかたが倍になって，ビームを撃つと10減ります。

Ｑ２：1130行の敵の座標の決めかたは？

Ａ：照準のまん中を０，０としてるから，ＴＸは－14から14，ＴＹは－11から11の範囲の数になってきます。

編：そのくらいのことなら，私にだってわかります。それでは――

Ｑ３：1210行は，なにをしてるの？

Ａ：エネルギーは，一度に２減ることがあるから（本当は，０になったらそれ以上減ってはいけないのだけれど，判定が多くなるので省略しています）。スコア表示のときに－1と表示するとおかしいので，マイナス表示はすべて０としています。

Ｑ４：1260行で，どうして敵が移動できるの？

Ａ：ＲＮＤ＊３－１が，－1，0，1のいずれかになるわけだから，それを加えることで敵の座標が，増えたり減ったりするのです。

編集長：なるほど，そうですか。では，最後に私が――

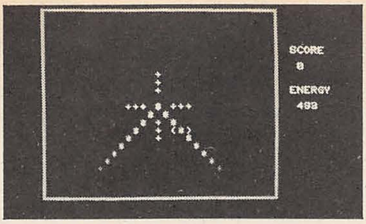
Q5：ABS(　)ってなに？

A：絶対値を計算する関数です。たとえば，ABS(－2)は2になり，ABS(0)は0，ABS(100)は100になります。これを利用して，画面の外か，当たったかなどの判定をしているのです。

Q6：1520行で，どうしてスコアを加算できるの？

A：敵のはしに当たれば10点，まん中なら20点増えるわけです。つまり，はしに当たったときは，TXは－1か1，まん中なら0になります。そして，ABS(TX)＊10は，はしに当たったときは10，まん中は0になるのです。だから，スコアの加算はきちんとできるのです。

Dr.D：ふむ，まずまずの質問だったな。それでは，こんどこそ次回「Dr.D＆つぐ美のプログラム・クッキング」まで，ごきげんよう!!

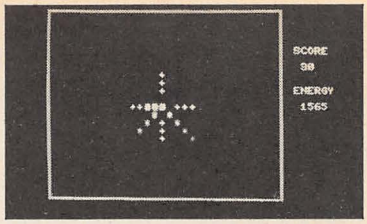


《写真1》動きまわる敵にビームを撃ちこめ!!

スクランブル・オムレツのふつうの食べかた

画面に現われる敵を，5をのぞく1～9のキーで照準内に追いこみ，スペース・キーを押してビームを撃ってやっつけてください。

通常のキー操作とは異なり，キーを押すことによって，あたかも画面全体(照準)が移動しているようにみえるのがミソです。



《写真2》ズドドーン!!　みごと命中です

●移植上の注意点

MZ系は，LOCATEをCURSORに直してください。

《第1表》変数表

SC	スコア
EG	エネルギー
I	ループ用
TX	敵の横(X)方向の座標
TY	敵の縦(Y)方向の座標
I$	キー入力用(ゲーム中)
T	ループ用
A$	キー入力用(ゲーム・オーバー)

《リスト1》スクランブル・オムレツのプログラム・リスト
(X1/C/D/turbo用)

```
1000 CLICK OFF:REPEAT OFF:RANDOMIZE
1010 DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLS
1020 SC=0:EG=2000
1030 LOCATE 34,5:PRINT "SCORE";
1040 LOCATE 34,10:PRINT "ENERGY";
1050 LOCATE 0,0
1060 PRINT "┌──────────────────────────────┐";
1070 FOR I=1 TO 23:LOCATE 0,I
1080 PRINT "|";:NEXT
1090 FOR I=1 TO 23:LOCATE 32,I
1100 PRINT "|";:NEXT
1110 LOCATE 0,24
1120 PRINT "└──────────────────────────────┘";
1130 TX=RND*28-14:TY=RND*22-11
1140 FOR I=1 TO 3:LOCATE 16,7+I
1150 PRINT "+";:NEXT
1160 FOR I=1 TO 3:LOCATE 16,13+I
1170 PRINT "+";:NEXT
1180 LOCATE 12,12:PRINT "+++";
1190 LOCATE 18,12:PRINT "+++";
1200 LOCATE 34,7:PRINT SC
1210 IF EG<0 THEN EG=0
1220 LOCATE 34,12:PRINT EG
1230 IF EG=0 THEN 1540
1240 FOR I=1 TO 500:NEXT
1250 TX1=TX:TY1=TY
1260 TX=TX+RND*3-1:TY=TY+RND*3-1
1270 I$=INKEY$(0):EG=EG-1
1280 IF I$="1" THEN TY=TY-1:TX=TX+1:EG=EG-1
1290 IF I$="2" THEN TY=TY-1:EG=EG-1
1300 IF I$="3" THEN TX=TX-1:TY=TY-1:EG=EG-1
1310 IF I$="4" THEN TX=TX+1:EG=EG-1
1320 IF I$="6" THEN TX=TX-1:EG=EG-1
1330 IF I$="7" THEN TX=TX+1:TY=TY+1:EG=EG-1
1340 IF I$="8" THEN TY=TY+1:EG=EG-1
1350 IF I$="9" THEN TY=TY+1:TX=TX-1:EG=EG-1
1360 LOCATE TX1+15,TY1+12:PRINT "   ";
1370 IF ABS(TX)>14 OR ABS(TY)>11 THEN 1130
1380 LOCATE TX+15,TY+12:PRINT "(O)";
1390 IF I$<>" " THEN 1140
1400 IF EG<10 THEN 1140
1410 EG=EG-10
1420 FOR I=0 TO 11:LOCATE 5+I,23-I
1430 PRINT "*";:LOCATE 27-I,23-I
1440 PRINT "*";:FOR T=0 TO 40:NEXT:NEXT
1450 FOR I=0 TO 11:LOCATE 5+I,23-I
1460 PRINT " ";:LOCATE 27-I,23-I
1470 PRINT " ";:FOR T=0 TO 40:NEXT:NEXT
1480 IF ABS(TX)>1 OR TY<>0 THEN 1140
1490 LOCATE TX+15,TY+12:PRINT "###";
1500 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1510 LOCATE TX+15,TY+12:PRINT "   ";
1520 SC=SC-ABS(TX)*10+20
1530 GOTO 1130
1540 LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER"
1550 LOCATE 7,15
1560 PRINT "ﾓｳ 1 ｶｲ ﾔﾘﾏｽｶ?(Y/N)"
1570 A$=INKEY$(0)
1580 IF A$="Y" THEN 1000
1590 IF A$="N" THEN END
1600 GOTO 1570
```

《リスト2》機種別移植変更リスト

```
FM-7/77

1000 RANDOMIZE TIME
1010 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CLS
1270 I$=INKEY$:EG=EG-1
1570 A$=INKEY$

MSX

1000 KEYOFF:SCREEN 0,0,0
1270 I$=INKEY$:EG=EG-1
1570 A$=INKEY$

MZ-1500

1000 CLS3
1010
1130 TX=INT(RND*29)-14:TY=INT(RND*23)-11
1270 GET I$:EG=EG-1
1570 GET A$

MZ-80B/2000/2200

1000 CONSOLE C40
1010
1130 TX=INT(RND*29)-14:TY=INT(RND*23)-11
1270 GET I$:EG=EG-1
1570 GET A$

PC-8001/mkII,PC-8801/mkII

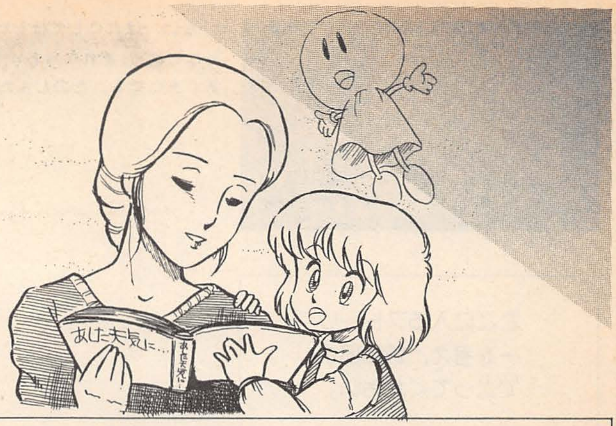
1000 CONSOLE 0,25,0:RANDOMIZE (TIME)
1270 I$=INKEY$:EG=EG-1
1570 A$=INKEY$

S1

1000 SCREEN 0,0,1:RANDOMIZE (TIME)
1270 I$=INKEY$:EG=EG-1
1570 A$=INKEY$
```

松田　浩の
キャラクタ・ダンシング
Part 6
(for MSX)

＊読者参加企画＊
マイコン絵本
「あした天気に……」



実は，３月末までみなさんの作品が１本も届かず，おまけに今年は，花粉症の当たり年!! もう，僕は涙と鼻水にまみれながら，失意の日々を送っていました。そしてしめ切り前日，僕は恐る恐る編集部にＴＥＬしたのでありました。

『あっ，どうも松田です』と僕。『ああ，例の作品ね，たくさんきてるよ！』『えっ？…やだなあ…エイプリル・フールは過ぎてますよ！…ホント!?』

僕の心は，一気にバラ色。もう花粉症だって……やっぱり直りませんでした。

でも，本当にありがとう。みんなよい作品ばかりで，選ぶのに苦労したけど，長崎市のMARIんくんの作品に決定しました。彼のストーリーと同じような作品もあったんだけど，絵が前回の僕の絵のデータをほとんどそのまま使ってあったので，個性のあるMARIんくんのほうを選びました。

あと，今回は一応こちらで入力したけどプログラムは，テープで送ってくださいね。僕の作業日は，とても短いのです。あと，中には続きを終わりまで考えてきてくれた人がいます。読んでるとおもしろいんだけど，また３コマ後には読者のみなさんの１コマが入るので……ゴメンなさい。でも，『それでもいい！』という人は，ぜひ最終回までの話も考えて送ってください。

さて，今回の僕の作った３コマですが，ちょっとわかりにくいけど，てるてるぼうずは東のほうへ，ずっと飛ばされたことになっています。だから，この３コマにでてくる太陽は，あと何時間後かにさっちゃんの家に朝をもたらすということなんです。

そのへんをわかってください。本当は，３コマ中に説明したかったんだけど，納まらなかったもので……。

それでは，今回もこの続きの１コマを募集します。機種は問いません。できるだけ短いリストで，はなやかな個性あふれる画面を作りだしてくださいね。

作品には，住所・氏名・年令・機種・言語などを忘れずに，「マイコン絵本係」まで送ってください。今回のしめ切りは，６月10日です。

それではみなさん，♪おてが一みー，お待ちしていまーすー♪

優秀作　MARIんくん(X1/C/D/turbo用)

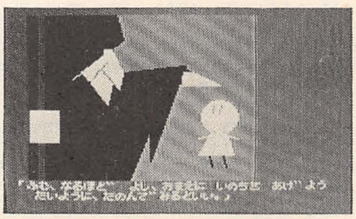


ヤサシイ　マホウツカイハ　テルテルボウズガ　ハナセルヨウニ　マホウヲカケマシタ。
「ホニャー　ピッピル　ピッピル　マップリリン♡」

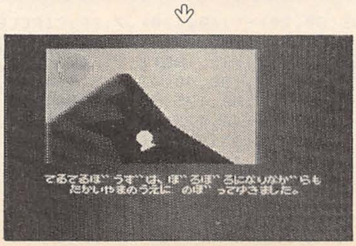
作品ありがとうのみなさん
北海道・小沢香子／千葉市・北川元久／東京都小金井市・清水健年／茨城県取手市・蟻馬健策／大阪府高槻市・森本倫弘／兵庫県神戸市・赤穂昌彦／沖縄県宮古郡・仲村憲仁／他たくさん



マイコン絵本「あした天気に……」　その２



「ふむ，なるほど。よし，おまえにいのちをあげよう。たいようにたのんでみるといい」



てるてるぼうずは，ぼろぼろになりながらも，たかいやまのうえにのぼってゆきました。



「なに，はれにしてほしいじゃと？　はっはっはっ，それならおかどちがいじゃ。あくまにでも，たのむんだな」

ここに入るストーリーを考え，編集部まで送ってください。



《リスト１》MARIんくんの作品のプログラム・リスト(X1/C/D/turbo)

```
1 REM「アシタ テンキニ ････ ダイ 2 ワ」  BY MARI ン
10 WIDTH40:INIT:PALET4,7:TEMPO800:SCREEN0,0,0:LINE(0,0)-(250,150),PSET,1,BF
20 READX,Y,X1,Y1:LINE(X,Y)-(X1,Y1)
30 READX:IF X=999 THEN 20 ELSE IF X=1000 THEN 40 ELSE READY:LINE-(X,Y):GOTO30
40 FORI=0TO4:READX,Y,H,C,D,E,F:CIRCLE(X,Y),H,C,D,E,F:NEXT:FORI=0TO3:READX,Y,C:PA
INT(X,Y),C,7,0:NEXT:PALET7,0
50 LOCATE0,19:PRINT"ヤサシイ マホウツカイハ テルテルボウズガ ハナセルヨウニ マホウヲ カケマシタ。":PRINT:PRINT"「ホ
ニャー ピッピル ピッピル マップリリン♥」":PAUSE5:PLAY"G+C+DBB+E"
60 COLOR6:LINE(170,100)-(171,120)-(175,115)-(180,140):LINE(200,60)-(220,65)-(215
,60)-(240,70)
70 IF INKEY$<>" "THEN70ELSEPALET
80 DATA 20,150,50,50,25,55,40,30,70,15,100,20,115,60,110,65,113,75,130,80,115,85
,133,150,999,115,59,80,70,85,90,120,100,999,105,80,100,90,999 ,121,110,150,70,17
0,80,178,67,159,54,164,49,185,65,170,87,150,78,123,115,999,210,127,200,149,240,1
49,230,127,1000
90 DATA 116,115,7,7,1,-80,90,220,110,20,7,1,-60,240,213,107,4,7,1.7,0,360,225,10
7,4,7,1.7,0,360,220,115,10,7,.5,210,330,70,16,3,90,70,6,150,75,5,220,100,4
```

《リスト２》マイコン絵本「あした天気に……」その２のプログラム・リスト（MSX用）

```
 10 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1:SCREEN2:P=3.141592#
50 CLS:LINE(20,20)-(180,150),13,BF:LINE(130,62)-(155,75),15:LINE-(120,75),15:LIN
E-(130,62),15:PAINT(130,70),15
55 LINE(80,20)-(85,40),1:LINE-(77,47),1:LINE-(85,65),1:LINE-(130,60),1:LINE-(105
,135),1:LINE-(105,110),1:LINE-(90,150),1
60 LINE-(20,150),1:LINE-(20,20),1:LINE-(80,20),1:PAINT(50,70),1
65 LINE(77,47)-(85,65),15:LINE-(83,78),15:LINE-(78,72),15:LINE-(75,90),15:LINE-(
56,64),15:LINE(50,70)-(77,47),15:PAINT(70,60),15
70 LINE(78,72)-(70,62),1:LINE(74,57)-(60,74),1:LINE(25,20)-(30,150),12,BF:LINE(2
0,95)-(40,120),15,BF
75 LINE(156,100)-(165,130),15:LINE-(140,130),15:LINE-(153,105),15:CIRCLE(155,100
),13,15:PAINT(155,100),15:PAINT(155,120),15
80 LINE(151,91)-(150,97),13:LINE(156,91)-(155,97),13:LINE(140,117)-(148,115),15:
LINE(161,115)-(168,117),15:LINE(148,131)-(150,140),1:LINE(158,131)-(160,140),1
85 DRAW"BM10,152":PRINT#1,"「ふむ、なるほど よし、おまえに いのちを あげよう          たいようにヽたのんでみるといい。」"
90 IFINKEY$<>" "GOTO90
100 SCREEN2:LINE(30,20)-(180,110),7,BF:LINE(80,40)-(88,40),8:LINE-(88,110),8:LIN
E-(30,110),8:LINE-(30,80),8:LINE-(80,40),8:PAINT(70,70),8
105 RESTORE110:X1=80:Y1=40:FORI=1TO11:READX2,Y2:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),6:X1=X2:Y1=Y
2:NEXTI:PAINT(90,70),6
110 DATA88,40,120,80,165,110,85,110,75,90,50,80,86,75,83,67,72,60,87,53,80,40
115 CIRCLE(50,35),12,11:PAINT(50,35),11:LINE(100,92)-(107,96),15:LINE-(98,100),1
5:LINE-(100,92),15:PAINT(100,95),15:CIRCLE(100,90),5,15:PAINT(100,90),15
120 DRAW"BM30,120":PRINT#1,"てるてるぼうずは、ぼろぼろになりながらも              たかいやまのうえに のぼってゆき
ました。"
130 IFINKEY$<>" "GOTO130
150 SCREEN2:P=3.141592#:LINE(30,20)-(160,130),7,BF:CIRCLE(60,50),60,11,8*P/6,1.1
*P/6:LINE(30,110)-(30,20),11:LINE-(120,20),11:PAINT(60,50),11
155 RESTORE160:FORI=1TO9:READX,Y,X2,Y2:LINE(X,Y)-(X2,Y2),9:NEXTI
160 DATA130,20,140,53,138,20,142,43,138,40,133,75,146,45,142,72,138,64,125,85,11
5,115,100,130,110,107,78,127,90,124,50,125,57,128,30,120
165 LINE(135,125)-(133,118),1:LINE(143,123)-(140,118),1:LINE(131,102)-(145,117),
15:LINE-(128,120),15:LINE-(131,102),15:PAINT(135,110),15
170 CIRCLE(130,100),12,15:PAINT(130,100),15:LINE(143,110)-(133,110),15:LINE-(125
,115),15:LINE(120,125)-(160,130),8,BF
175 DRAW"BM20,135":PRINT#1,"「なに、はれにしてほしいじゃと? はっはっはっ                それなら おかどちがいじゃ
                    あまぐもにでも、たのむのだな。」"
190 IFINKEY$<>" "GOTO190
200 END
```

連載企画 周辺機器使いこなしマニュアル

その9

キミのパソコン・システムをNEW MEDIA対応にグレード・アップ!!

各社推薦モニタ・テレビ，ディスプレイ徹底研究

丹治佐一

パソコンを買ってはみたものの，パソコンからの情報を表示させるためのモニタＴＶがなくては，なんにもなりません。

そこで，自分のパソコンに適したモニタＴＶを選ぶことになるのですが，モニタＴＶといっても，とても多くでていて，どのモニタＴＶが自分のパソコンに合うのか，選びだすのはたいへんです。

パソコンの後部端子を見よう

自分のパソコンに接続できるモニタＴＶを選ぶには，まず自分のパソコンからモニタＴＶに出力するためのどんな信号がでているのかを確かめる必要があります。

モニタＴＶ出力用の信号端子は，〝ＲＧＢ〞端子，〝ビデオ信号〞端子，〝ＲＦ信号〞端子などで，機種によってついている端子が異なるわけです。

〔MSXパソコン〕

ＭＳＸパソコンは仕様が統一されているといっても，そのメーカーや価格によってまちまちです。

一般的なＭＳＸパソコンでは，〝映像出力(ビデオ信号)〞端子，ＲＦ信号端子がついています。

〔Mr. PC(PC-6601SR)〕

Mr.ＰＣは，ＲＧＢ信号がでているカラー端子と，ＲＦ信号端子がついています。

〔PC-8801mkIISR〕

ＰＣ－8801mkIIＳＲでは，ＲＧＢ端子とグリーン・モニタ用である〝B/W〞端子がついている他に，ニュー・メディア対応のＴＶともつなぐことのできる，〝アナログＲＧＢ〞端子があります(ＰＣ－8801/mkIIは，ＲＧＢ端子とB/W端子の二つ)。

〔FM-7〕

富士通ＦＭ－７では，ＰＣ－8801/mkIIと同様に，ＲＧＢ出力のでているカラー端子と，グリーン・モニタ用端子の二つがついています。

ＦＭ－77の場合は，ＲＧＢ端子一つですが，独特の形をしています。でも，受像機側の端子の形は同じです。

このように，出力端子がまちまちであるのですが，普及型機種では，出力端子はＲＧＢ出力に限られてしまうようです。

逆にいえば，それらの機種を使うならば，一般家庭用のＴＶなどは，接続できないということになります。

RF端子に接続できるTV

ＲＦ端子は，ＴＶゲームなどと同様にＲＦ信号がでています。この信号は，一般の家庭用のＴＶのアンテナから受信して，映像をだせるように，ＴＶの１chか２chの周波数帯の電波の形になったものです。

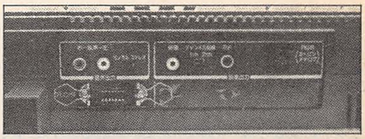
ですから，ＲＦ端子からアンテナをだせば，パソコンの画像を電波で飛ばせる!? という放送局のような遊びもできるわけです。

まあ，実際には出力がとても弱いため，絵として見るということはたいへんですが……。

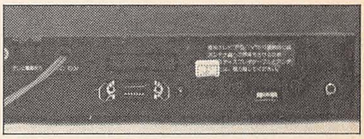
結論は，ＲＦ端子のついているパソコンなら，家庭にある普通のＴＶが使えるということです。ただ，使うときは，パソコンから出力されるチャンネルと，ＴＶのチャンネルを合わせる必要があります。

接続は，前にも書きましたが，ＴＶのアンテナ端子にパソコンのＲＦ出力を入れます。

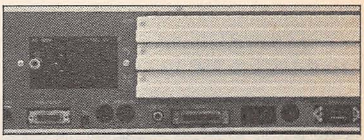
出力される画像は，パソコンの画像を一度電波に直し，それをＴＶで受け，電波から画像を作るため，どうしてもノイズっぽくなりやすいのです。



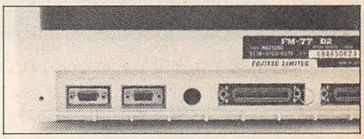
《写真１》ＭＳＸパソコンのほとんどは，ビデオ，ＲＦ端子がついている



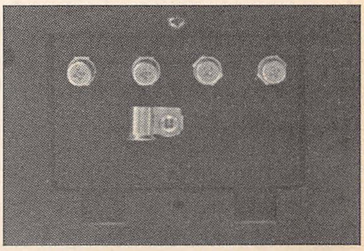
《写真２》Mr. ＰＣの後部面。RGB(①)，ＲＦ端子がある



《写真３》ＰＣ－8801mkIISRの後部面。アナログRGB，RGB，B/W端子がある



《写真４》ＦＭ－77の後部面。専用ケーブルが必要なＲＧＢ端子がある



《写真５》ＲＦ端子に接続できる一般の家庭用ＴＶの後部面

モニタ・テレビ・カタログ請求先：カタログをもらいたい製品名を記入して送っていただきましょう。
シャープ(株)本社内 電子機器事業本部システム機器営業部「ベーマガ係」：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22

映像出力(ビデオ信号)端子に接続できるTV

映像出力（映像信号）は，ＲＦ信号を作る前段階の信号といえます。ですから，ＲＦ信号同様に，一般の家庭用のＴＶを使ってアンテナから入力して，絵を見るというわけにはいきません。

最近では，ビデオ・デッキが普及してきたため，ビデオ・デッキから直接信号（ビデオ信号）を入れて見られるＴＶが，多くでています。

それらのＴＶ，つまりニュー・メディア対応のＴＶや，映像入力端子があるＴＶで楽しめます。

画像の質のほうはというと，電波に直し，再び戻して画像にするといったことが不要のため，ノイズがなく，きれいな色と画像がでます。

B/W，グリーン・モニタ端子に接続できるモニタTV

この端子の出力は，ビデオ信号のものと同じですが，色信号が含まれていないため白黒の画像しか楽しめません。そこで，グリーン・モニタなどに入力してやれば緑色の画像となり，目にやさしい画面が楽しめます。

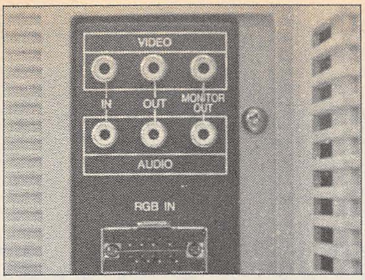
ワープロなどでは，グリーン・モニタを使ったほうがよいかも知れません。それに，カラー・モニタに比べ，グリーン・モニタは価格が安いこともうれしい点です。

RGB端子，カラー端子に接続できるモニタTV

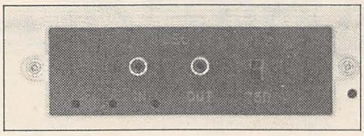
パソコン用のモニタＴＶとして売られているものは，この手のＴＶであることはいうまでもありません。この端子からでているＲＧＢ信号は，Red(赤)，Green(緑)，Blue(青)といった，各色に関する信号と同期を合わせるための同期信号からなっています。

なぜ，赤，緑，青といった３色でよいのかというと，光の３原色がその色であるからです。つまりその３色の混合によって，あらゆる色（光の色）が作りだせるからです(第１図)。

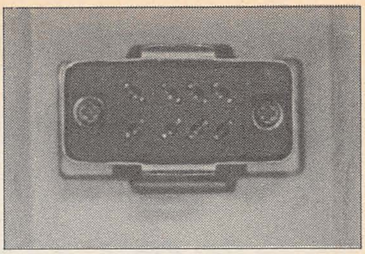
カラーＴＶのブラウン管の表面は，電子が当たると赤や緑，そして，青く光る螢光体が塗ってあって，電子が飛びでる電子銃３本(赤，緑，青用)をうまくコントロールさせることで，カラー画面を作っています。



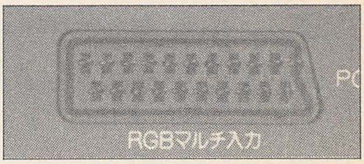
《写真６》ビデオ入力端子のあるモニタＴＶの後部面



《写真７》グリーン・モニタの後部面



《写真８》パソコン専用のＲＧＢモニタの端子



《写真９》アナログＲＧＢ端子

パソコンのＲＧＢは，デジタルＲＧＢであるため，最大で８色しかだせません(第２図)。

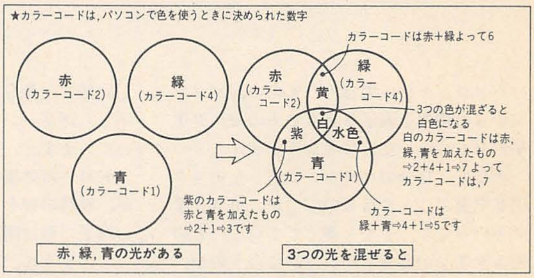
つまり，ＲＧＢ信号が入力できるモニタＴＶで，パソコン用となっているものは，だいたいＯＫと考えられます。また，ニュー・メディア対応のＴＶでは，ＲＧＢ入力端子が装備されているため，使用はＯＫ！です。

パソコンによって，2,000文字（80文字×25行）や，その倍の4,000文字（80×50行）表示が可能なモニタＴＶが必要な場合があります。特に漢字をだす場合は，4,000文字でないと，漢字が大きくて何行も表示できないということがあります。ニュー・メディア対応のＴＶでも，4,000文字表示を実現しているものは，大変高価なものとなり，まだまだ，一般にはあまりでていないようです(㊟ＴＶを4,000文字のものにしても，パソコンがその仕様になっていなければ4,000文字表示はできません)。

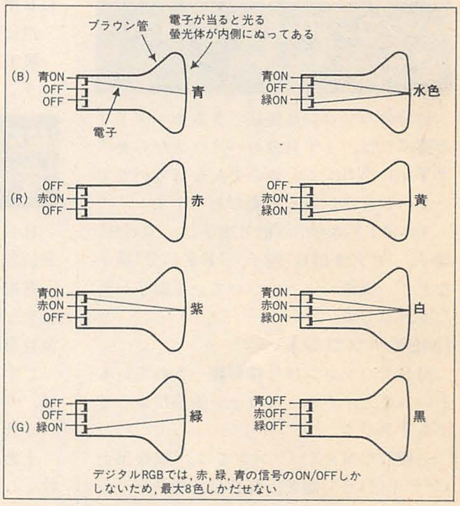
話は飛んでしまいましたが，ＲＧＢでだした画像は，直接色をドライブしているということもあって，とてもきれいです。パソコンをカラー・グラフィックや漢字を使ったワープロとして使用するのならＲＧＢモニタを使いたいですね。

これから発達するＮＥＷ　ＭＥＤＩＡ時代に使いこなせるモニタは，できるだけいろいろな入力端子や機能を持っているほうがいいことは言うまでもありません。

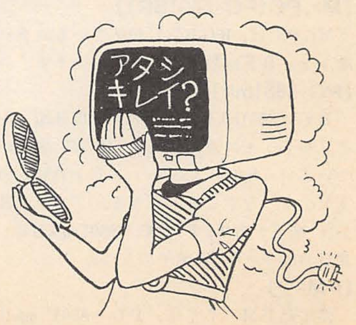
それでは，以下に各社推薦のモニタ・テレビ，ディスプレイを紹介することにしましょう。



《第１図》光の３原色

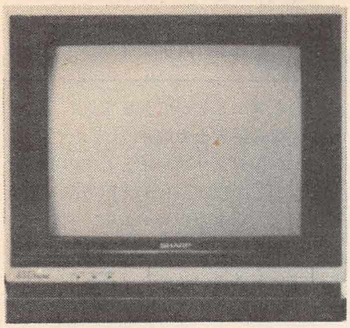


《第２図》デジタルＲＧＢの色のでかた



三菱電機(株)京都製作所「ベーマガ係」：〒617 京都府長岡京市馬場図所１番地
松下電器産業(株)テレビ事業部「ベーマガ係」：〒567 大阪府茨木市松下町１－１

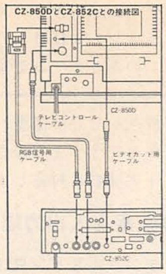
シャープ



CZ-850D(価格：129,800円)

ディスプレイ・テレビCZ－850Dは，パソコンテレビX 1 turboのモニタとして，高解像度(400ライン)ディスプレイ，標準(200ライン) ディスプレイ，家庭用テレビと，1台3役をこなします。しかも，ショットビジョンのワイヤレス・リモコンを標準装備しています。

●端子について



つぎのような豊富な端子を備えています。

・RGB8ピン端子

パソコンからのRGB信号を入力するための端子。

・テレビ・コントロール端子

パソコンテレビX 1，X 1 turboとの組合わせにより，テレビの音量調節，選局などの主要な操作をコントロールします。

・ビデオ・カット端子

X 1 turboとの組合わせにより，スーパーインポーズ時に，黒色表示が可能です。

・ビデオ入力端子，モニタ出力端子，テレビ出力端子

●どんなパソコンと接続したら機能を発揮できるか

RGB出力のパソコン。ただし，解像度，偏向周波数が決まっています。主に，X 1 turbo, MZ－5500などのディスプレイとして利用できます。しかも，200/400ラインの自動切換えができます。

●接続具体例

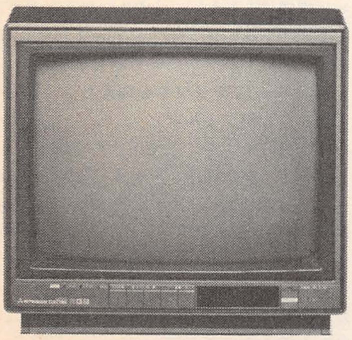
パソコンテレビX 1 turboとの接続について説明します(特にモデル30CZ－852C)。

1．タテ200/400ラインの自動切換えが可能。
2．テレビ画像またはビデオ画像とコンピュータ画面との重ね合わせ（スーパー・インポーズ)が可能(ただし，200ライン・モードのみ)。

さらに，ビデオ・カット端子を用いることにより，スーパー・インポーズ時での黒抜き表示ができます。

3．キー・ボード上，またはプログラム上で，テレビ・コントロールが可能です。

三菱電機



－CITYFACE 2000－
14C350形(価格：118,000円)

パソコンもテレビも楽しみたい人にピッタリ。

鮮明2,000文字表示ファインピッチ・ブラウン管を採用し，螢光面ピッチが0.40mm。80文字×25行の2,000文字を鮮やかに映しだし，細かい図形も色ツブレなく鮮明です。

色選択特性素材を採用したスーパーHF管の採用で，コントラストをアップ，しかも，外光の影響をおさえます。さらにフェイス・ガラスにノングレア処理をしているため，画面のギラツキを防ぎ，見やすい画面を実現します。

また，モニタの仰角を3段階切替可能にし，アーム・スタンド付きで，姿勢に合わせて，モニタの角度を調整できます。さらに，クシ形フィルタを採用しています。

●豊富な端子群

8ピン角形RGB入力－RGBセパレートTTL入力のため，映像は垂直200ライン・ノンインタレス方式です。

21ピンマルチ入力－RGBセパレート・アナログ入力。

ビデオ入力(コンポジット入力)－2系統装備・ビデオ出力1系統。

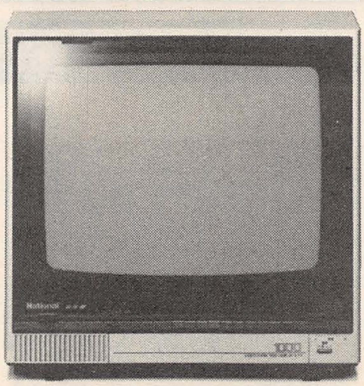
その他－テレビのアンテナからの入力は75ΩのRF入力。MSXとの接続も簡単です。

●同社製品の接続例

以上の映像機能を持つ14C350形は，まさにパソコンのためのテレビです。鮮明な表示と，豊富な端子でホビー・ユースからビジネスにまで，幅広く使用することが可能です。

さて，MSXパソコンは，RGB対応機種も出現し，ゲームのためのMSXから，ホーム・コンピュータのMSXへと移行しつつあります。同社MSXパソコン〝Letus〟ML－F120D形は，RAM32KB，ROM32KB，C－BOL（簡易言語）16KBを標準装備。しかも，21ピンRGB出力付きなので，14C350形と接続可能。色鮮かな画像を楽しめます。

松　下



カラー・ディスプレイ＆テレビ
TH14-N29G(価格：78,000円)

●装備の端子と機能

・RGB21ピン端子

MSXパソコンRGB出力機能をもった高級機種と接続できます。同社の「キングコング」CF－3000，CF－3300とつないで，鮮明な文字，図形を映しだすとともに，キャプテン・システムのディスプレイにもなります。電話とつないでいろいろな生活情報，ショッピングなど画面を見ながら操作できます。それらの文字，図形情報を美しく再現します。

・ビデオ入力端子

MSXパソコンのコンポジット信号出力をもった普及タイプと接続できます。それ以外にも，通常のビデオ，ビデオ・ディスクなどとつないで楽しむことができます。

●MSXパソコン「キングコング」とつないで広がる用途

同社MSXパソコンCF－3000と周辺機器，ソフトウエアと組合わせて，いろいろな使いかたができます。

ワープロができる…漢字ワープロ・ユニットを使用して，漢字や英文など合計3,564

ソニー(株)：〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログ「ベーマガ」係
日本ビクター(株)テレビ事業部「ベーマガ係」：〒306－06 茨城県岩井市大字辺田1106

文字が使えます。印字は，標準，拡大の2種で，サーマル・プリンタを使って印字します。

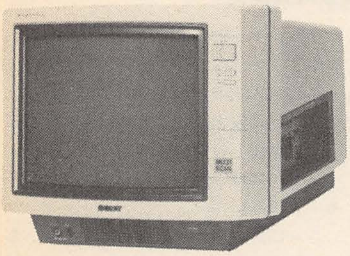
ビデオ編集ができる…スーパー・インポーズ・ユニットとつないで，パソコンで作った文字，図形とビデオやテレビの映像を合成してオリジナル・テープの編集ができます。

ゲームができる…スーパー・インポーズ・ユニットとVHDとの組合わせて，アクションのあるゲームが楽しめます。

また，日本地図や世界地図ソフトなど，カラー・プロッタと接続して，画面のカラフルな地図もコピーしてみましょう。

N29Gは，現在あるMSXパソコンの機能を十分に発揮できるディスプレイです。

ソニー



マルチスキャン・カラー・モニタ KX-14HD1(価格：125,000円)

水平走査周波数15～34KHzに連続して自動追従する新開発のマルチスキャン機能と，ピッチ幅0.37mmブラックトリニトロン管を採用しています。これ1台でビデオやテレビ放送から高解像度パソコン，さらに高密度キャプテンまでのさまざまなニュー・メディア機器に対応します。

●豊富な入出力端子群

・デジタル8ピンRGB入力端子

各種パソコンのデジタル信号用入力端子です。マルチスキャン機能により，接続するパソコンに応じて水平周波数15kHzで8ビット機にも，24kHzで16ビット機にも自動対応します。表示能力は640×400ドット，最大4,050文字対応で，グラフィックはもとより，ワープロや日本語処理など文字や図形も鮮明に表示します。

・アナログ21ピンRGB入力端子

パソコンやキャプテン・システム，文字多重放送などのアナログ信号用の入力端子です，例えば，同社のパソコン「SMC－777C」を接続すれば，4,096色の中から自由に16色を選ぶことができます。

・ビデオ信号系入出力端子

パソコン用ディスプレイとしての上記RGB入力端子のほか，ビデオ信号系入出力端子も装備，自由なシステム・アップを…。

・前面AV Hit端子

ビデオ系MSXパソコンやTVゲーム，ビデオなどを1本のコードで接続できるAV Hit端子(Audio/Video)は，映像信号，音声信号をビデオ信号レベルでダイレクト入力。しかも，前面に付いているので非常に使いやすい設計になっています。

・ビデオ入力端子

側面には，ビデオ入力端子を装備。テレビ・チューナー，ビデオ，ビデオ・ディスクなど，ビデオ系機器を接続します。

・モニタ出力端子

今映っている映像と，音声を取りだせるモニタ出力端子を側面に搭載しています。

日本ビクター



ネットワークMTシリーズ AV-MT15(価格：115,000円)

システム・カラーテレビ《ネットワークMTシリーズ》AV－MT15は，同社AVパソコンに対応したチューナー付ディスプレイです。

●主な特徴

・高度なプレイが楽しめる21ピンRGBマルチ・コネクタ装備

キャプテン，文字多重放送などのニュー・メディア・アダプタとのダイレクト接続はもちろん，同社《AVパソコン》HC－7とつないで，高度な映像プレイが楽しめます。

AV－MT15の回路は業界で初めて，ビデオ入力した映像にRGB入力されたコンピュータ画像を合成するスーパー・インポーズを可能とし，きれいな画質で自分だけの映像を楽しむことができます。

・ビデオ機器との接続
――AV入出力端子装備

映像信号をダイレクトに入力するビデオイン方式を採用しているため，ビデオ機器からの映像を忠実に，美しく再現します。また，モニタ出力端子も装備しています。

・実使用2,000文字対応データ・グレード管採用

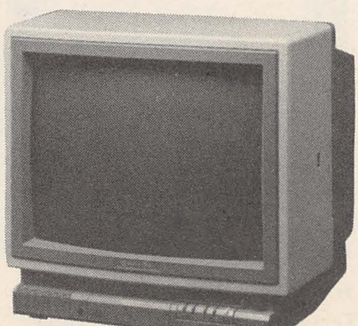
データ・グレード管の採用により，精細度の決め手となるシャドウ・マスクのピッチ幅を0.5mmにし，パソコン・ディスプレイとして，実使用2,000文字表示が可能です。テレビ画像はもちろん，パソコンや文字多重，キャプテン等のニュー・メディアの微細な文字や図形も鮮やかに映しだします。

・色のニジミ，チラツキを抑えた
――くし形フィルタ

放送局のモニタにも使用されている，くし形フィルタを採用。データ・グレード管との二つの効果により，ビデオ入力時の解像度が370本以上を実現。色のニジミやチラツキのほとんどない，鮮明画像を再現。

また，ドット妨害を軽減するノッチ・フィルタ回路も搭載してるので，より見やすい画像を作りだします。

日立



パソコン対応カラーテレビ C15-S01(価格：119,800円)

●主な特徴

・新開発15型ファインピッチSFブラウン管の採用

2,000文字表示を可能にしたファインピッチSFブラウン管の採用により，テレビはもちろん，パソコンのディスプレイとしても，鮮明な画像を映しだします。

・ニュー・メディア対応の機能充実

パソコン対応の8ピン入力端子を装備しています。また，より美しい画像に，録画，再生ができる，映像入力・出力端子がついているほか，文字放送対応の21ピン・マルチ入力端子を装備しています。

・高画質設計

新開発広帯域CRTモジュールの採用，クリーンライン回路の採用で，画質のよいくっきり美しい画像が楽しめます。

・カラー・マルチ画面表示

日立家電販売(株)宣伝部パソコン「ベーマガ係」：〒105 東京都港区西新橋2－35－6 第3松井ビル
日本電気ホームエレクトロニクス(株)「ベーマガ係」：〒108 東京都港区芝5－37－8 住友三田ビル

受信チャンネルや入力モード，音量などが，カラーで画面表示されます。

●豊富な端子

前面には，イヤホン/録音端子がついていて，後面に，2系統のビデオ入力端子やパソコン専用のＲＧＢ入力端子がついています。さらに，21ピンのアナログＲＧＢ入力が可能な，マルチ入力端子もついています。

●パソコンとの接続

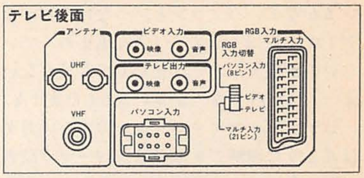
パソコンを接続する場合，ＲＧＢ入力切り換えを「パソコン入力」側にし，モード切り換えを「ＲＧＢ」にします。

●パソコン＋ビデオ・スーパーインポーズ・カード＋ビデオ機器との接続

ビデオ・スーパーインポーズ・カード(ＭＰＣ－ＶＳ01Ｓ)を同社のパソコン，ＭＢ－Ｓ１シリーズ本体に取りつけ，テレビやビデオ機器の映像と音声に，パソコンが作りだす画像を重ね合わせたり(スーパー・インポーズ)，音声を合成(サウンド・ミキシング機能)することができます。

また，重ね合わせた画像や，パソコンの画像をＴＴＲに録画したりもできます(コンポジット・エンコード機能)。さらに，横320ドット×たて200ドットの画面表示モードで，64色を指定可能にしています。

なお，C15－B01も同機能をもっています。



ＮＥＣ



15型ディスプレイ・テレビ PC-TV151(価格：94,800円)

入力端子にＲＧＢ８ピン・コネクタ，ＲＧＢ21ピン・マルチ入力，ビデオ映像入力が装備されています。

表示文字例も80文字×25行と，2,000文字表示を可能にしています。

●主な特徴

15型ファインピッチ・スクエア・コーナー・ブラウン管を採用。

８ピンＲＧＢ端子の他，21ピンＲＧＢ端子も装備されているので，キャプテン等のニュー・メディア製品にも十分対応できます。

●パソコンとの接続で広がる機能

ＰＣ－6601ＳＲ，ＰＣ－6001mkIIＳＲの画面と，ＴＶまたはＶＴＲ画面との合成ができる；スーパー・インポーズ機能を内蔵しています。

また，ＰＣ－6601ＳＲと接続時に，パソコンのキー・ボードからテレビのチャンネル，音量のコントロール，電源のＯＮ/ＯＦＦ，ＴＶ／ビデオ，ＲＧＢ切替えが可能。



15型ディスプレイ・テレビ PC-TV351(価格：129,800円)

入力端子にＲＧＢ８ピン入力，ＲＧＢアナログ（15ピン）入力，ＲＧＢマルチ入力（21ピン）を装備しています。

表示文字例は，日本語40文字×20行(800文字日本語表示可能)となっています。

●主な特徴

使用するパソコンに応じて，15kHz，24kHzの二つの水平周波数を自動切り替えできます。

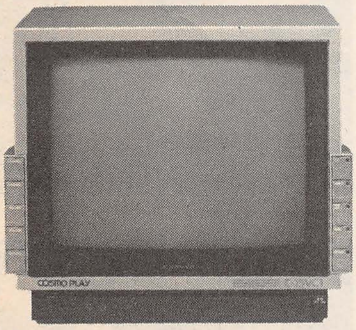
15型スクエア・ブラウン管の採用，くし型フィルタ，ビデオ入出力端子装備，ワイヤレス・リモコン添付，ＯＮ／ＯＦＦタイマー，オンスクリーン表示など，テレビとしても高い性能を持っています。

●パソコンとの接続で広がる機能

15ピン・アナログＲＧＢ入力端子装備のため，ＰＣ－8801mkIIＳＲと組み合わせて，512色中の任意８色のカラー表示が可能になります。

21ピンＲＧＢマルチ入力端子も装備。

三　洋



パソコン対応マルチプレイ・ステーション COSMO VC1 C-15VC1(価格：95,000円)

●ダブルＲＧＢ端子(21ピンマルチ/８ピン)装備

８ピンと21ピンのダブルＲＧＢ端子は，パソコンやニュー・メディアと直結。

21ピン端子では，ＭＳＸパソコン「ＷＡＶＹ11(ＭＰＣ－11)」のグラフィックス画像，スーパー・インポーズ画像を色ニジミなく，鮮明に映しだします。

その他，前面接続のビデオ入力端子，後面接続のビデオ入力端子など，多彩な入力端子を装備しています。

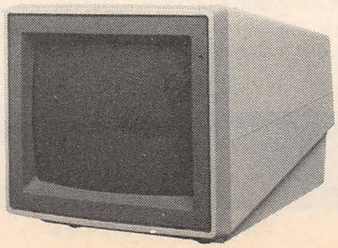
直角ファインピッチ・ブラウン管と，くし形フィルタを採用。

信号ダイレクト・イン方式とも合わせ，実使用2,000文字表示を達成しています。

●ＲＧＢ専用調整機能の装備

８ピンＲＧＢ端子にパソコンを接続したときに，グリーン表示も可能です。また，ＲＧＢ入力画面だけを個別に調整できる，ＲＧＢ専用調整機能をもっています。

富士通



カラーCRT　MB27331 (価格：109,800円)

入力端子は，８ピンの角型コネクタを使用しています。

●FM-77L4＋カラーCRTディスプレイ(MB27331)

ＦＭ－77Ｌ４を用いて，パソコンでのＣＧ(コンピュータ・グラフィックス)を行なってみたり，ゲーム・ホビーから教育まで，子供まから大人まで楽しく使うことがでます。

三洋電機(株)ＰＡ企画部「ベーマガ係」：〒570 大阪府守口市大日東町100
富士通(株)カタログ「ベーマガ係」：〒100 東京都千代田区丸の内１－６－１，丸の内センタービル

NEW MEDIA 時代を拓く！ ビデオディスク・プログラム・コーナー

先月号でご紹介した「サンダーストーム」はいかがでしたか？　もう実物を見た人もいるかな？　パソコンと，つなげるビデオディスクは，まだまだたくさん出まわっていないのが現実なので「見たくても見れないよ～」といっている人が多いかもしれません。

ビデオディスク＋パソコンのすごい力をほんとうに理解できるのは，ベーマガ読者しかいない！……と，これは少しオーバーですが，本コーナーを中心に，おおいに盛り上げようではありませんか。

さて，今月は，日本ビクターから発売されている「ＶＨＤシステム」…ビクターのＨＣ－６／７（ＭＳＸパソコン）＋ＩＦ－7900カートリッジ＋ＶＨＤ ＰＣ対応のビデオディスク・プレーヤ＋スーパーインポーズ可能なモニタ・テレビ……専用のビデオディスク「The Players Club＝ザ・プレイヤーズ・クラブ」（価格9,800円）を中心に，このソフトの内容を研究してみることにしましょう（**写真１**）。

このディスクには，スロット・マシン，ルーレット，ポーカー，ビンゴ，Up or Downの五つのゲームが，楽しめるクラブになっています。

マニュアルの表紙は，このクラブの会員証なんですからコッていますね。

ＶＨＤシステムを正しく接続し，パソコンでＣＡＬＬ　ＶＨＤを実行すると，ディスクに記録されているソフトを読込み，**写真２**のようなメニューが表示されます。では[1]キーを押して，スロット・マシンで遊んでみましょう。

スロット・マシン

画面にあらわれる本物のスロット・マシンの横には，パソコンのスーパーインポーズによる，手持ちのコイン数が表示されています（**写真３**）。スペース・キーを押した数だけ，コインをスロットに入れていきます（最大５枚まで）が，その数に応じたコイン入れの映像が写しだされます。



《写真１》The Players Clubのジャケット



《写真２》メニュー画面



《写真３》スロット・マシンの画面



《写真４》パソコンによる結果表示



《写真５》やった！ ㊎シーン

もちろんこの五つのシーンはあらかじめディスクに記録されており，パソコンの指示で，選びだして写しだしているのです。

リターン・キーを押すと，ドラムが回転する映像に切りかわり，**写真４**のように結果が表示されます。

表示物は，パソコンからの映像ですが，パッ！　という感じにならないのは，インタプリタのせいでしょうが，少し気になります。表示物がみごとそろうと**写真５**のような㊎シーンです。

これはディスク側のリアル映像ですから思わずゴックンとツバをのみこみそうないい気分にさせてくれます。

ただし，このゲームは破産宣告を受けるまで，要するにコインが１枚もなくなるまでゲームを終わらせないコワイ設定になっています。マイッタネ。

POKER ポーカー

４人で遊ぶポーカーですが，登場人物は映像であらわれます。あなた以外のプレイヤーはパソコンが受けもちます。

手持ちのカードは**写真６**のように，ディスクが表示する白いカードの面にパソコンからのキャラクタがスーパーインポーズされて写しだされます。

プレイヤーは**写真７**のようにあらわれますが，顔が写らないので，これがホントのポーカー・フェイスです!?



《写真６》自分の持ち札を見る

ディスクには，パス，コール，レイズ，ドロップ，１～５枚のカードを換える，カードを換えない……などの動作が４人分記録されています。

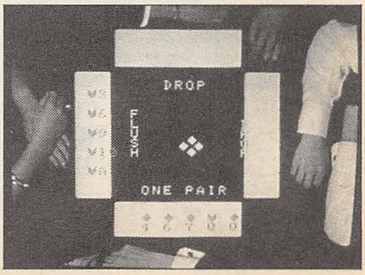
これらがゲームの進行と共にパソコンからコールされ，あたかも実際にその場でプレイしているムードを盛上げています。

ことばは英語で，映像も高級なクラブのテーブルそのままですから，思わず引込まれてしまいます。

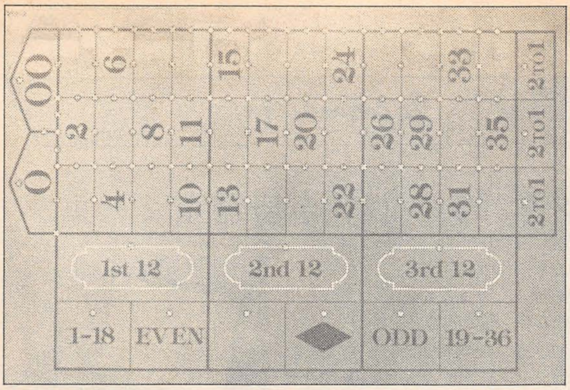
ただ，ゲームの思考ルーチンは，アドベンチャー・ゲームを楽しめる程度？　の人なら，すぐに読取れる内容です。まっ，や



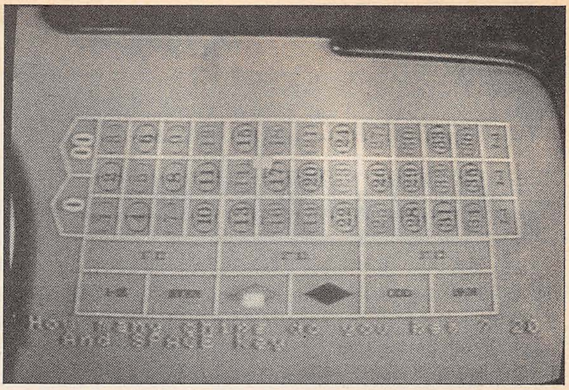
《写真７》女性がコールしているシーン



《写真８》ゲーム終了時の画面



《写真9》ルーレット用の配置表，●の中に位置数字がある



《写真10》ルーレットのチップ置き場面

ってみればわかります。もし負けたら，そうとうガッカリしてください。

メモリのつごうもあるのかもしれませんが，パソコン版専用のポーカーなみの思考ルーチンが入れば，そうとうおもしろいものができそうです。だれか，この映像を使って，挑戦してみてはいかがですか？

ゲームの結果は写真8のように表示されます。

ルーレット

本ゲームから，ディスクのサイド2になります。

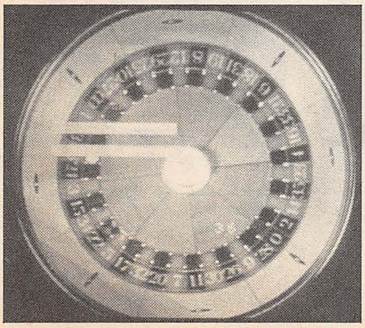
このルーレット・ゲームは一度に5名まで遊べるようになっています。チップを賭けるのは，ジャケットのウラ（写真9）に印刷されている，映像上のボードと同じ表に示された，位置番号を指定します。

すると，指定位置に，スーパーインポーズによるチップが置かれます(写真10)。

チップを置き終わると，ルーレットが回転する映像に切換わります。

ボールはスーパーインポーズされています。良く見ると，ルーレットの画面はいつも同じで，ボールの止まる位置がランダムに変わります。これは，映像的に38種類の回転シーンが入っているのが理想的ですが，全体の映像データとのかねあいがあったのだと思います。

ルーレットは，1数字賭け(36倍)，2数字賭け(18倍)など，数値をあつかうゲームですから，結果を計算するのは，パソコンにとって楽な仕事です。ところが，写真9のように，いっぱいチップを置く場所があるのが難点で，これまでパソコン・ルーレットといっても本格的なものは，あまり見かけませんでした。印刷されたボードを使い，位置をデータで入力するアイデアは，なかなかおもしろいものですね。



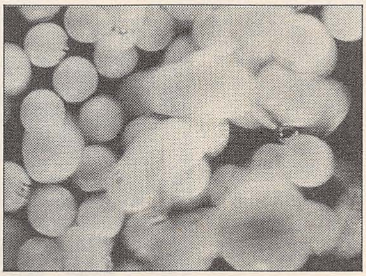
《写真11》ルーレット回転シーン

BINGO ビンゴ

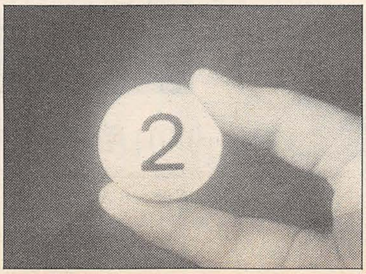
ビンゴというゲームを知っていますか？参加者は，数字が5×5列にならんでいるカードを持ち，司会者が読上げる数字を消していき，タテ・ヨコ・ナナメいずれか五つの数字がそろった人が上がりというゲームです。

ふつう，このゲームは白いボールに数字が記入されたものを，司会者がてきとうに選びだしていきます。このソフトでは，写真12のように，ボールがまぜ合わされている映像のあと，あらかじめ設定されているボールをつまみあげたシーンの映像をランダムに写しだすように設定されています。

アルゴリズム的には簡単に理解できる，シンプルなプログラムといえますね。



《写真12》ビンゴではボールがまぜ合わされる



《写真13》パソコンが選ぶ数字選びのシーン

Up or Down

これはゲームというか，クイズというか，要するに二者選たくのゲームで，2種類の結果があるストーリーです。まず問題がだされるので（写真14）友だちと賭け合います。そして答が発表されます。オフサイドのCMのようなものです。したがってこのゲームも1人ではできません。パソコンは，ランダムに二つのうちの片方の答えと出題を選んでいます。

プログラムを創ってみないか！

本ソフトをプレイしてみて感じたことはパソコン＋ビデオディスクのソフトは，まだまだ，思いもつかないような可能性を秘めているという点です。

パソコン・ソフト側から見ると，もっといろいろな設定ができそうに思えます。

ただ，うれしいのは，このディスクを使って，自分のプログラムでオリジナルのゲームを作ることもできるという点です。

ポーカーのアルゴリズムが気に入らなければ変えることもできるし，スロット・マシンとルーレットを組合わせて，まったく新しいゲームを考えだすことだってできるわけです。

リアルな映像が，いろいろ用意されている本ディスクは，NEW MEDIA時代を拓くための「素材ディスク」ということもできるでしょう。

プログラムの投稿を待っています。一番乗りはキミだ！



《写真14》こういうおもしろい問題？がでる

スター精密　熱転写プリンタ「TR-24」を新発売

スター精密から，6月1日より熱転写プリンタ「TR－24」(価格は未定）が発売になります。

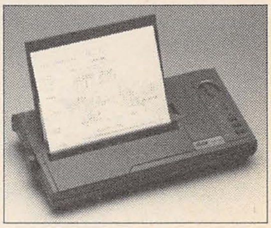
24ドットのヘッドを採用し，明朝体漢字が印字可能となったほか，英数文字は毎秒70字，漢字は毎秒25字のスピードでプリントできる，このクラス最高の速度を実現しています。

漢字1文字の大きさは，24×24ドットで表現され，ドット間隔も1／180インチのため，きめ細かな印字が可能となりました。

このほか,漢字の縦横印字，縦2倍拡大，横2倍拡大，縦横2倍拡大や，半角縦書きの組立印字もできます。

インターフェースは，セントロニクス準拠のパラレル・インターフェースを採用。プリンタ用紙は，普通紙に加えて，感熱紙も使用可能です。オプションとして，ロール紙ホルダーも用意されています。

▶問合せは〒422静岡市中吉田194の同社へ。



▲熱転写プリンタ「TR-24」

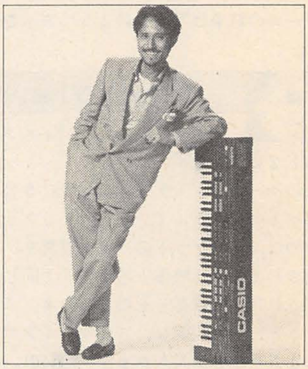
カシオ　1台で8台分の演奏が楽しめる　デジタル・シンセサイザー「CZ-5000」

コンピュータに興味のある人なら，一度はシンセサイザーをいじってみたいと思うことでしょう。

カシオから発売になった，デジタル・シンセサイザー「CZ-5000」(価格198,000円）は，CZシリーズの第3弾として，PD音源方式，8トラック自動演奏などの最上位の機能を搭載したシンセサイザーです。

PD音源方式とは，正弦波の位相をひずませることにより，多彩な波形を簡単に作ることができるのです。

おもな特徴は，①8トラックのシーケンサーを内蔵し，多重演奏，録音（演奏したとおりに記憶するリアル・タイム録音，1音ずつのマニュアル録音）が可能。②PD音源方式により，基本波形8種類の組合わせで，33種類の音色が創りだせる。③61鍵，16音ポリフォニックで，ピアノ等の鍵盤楽器と同じ演奏性を楽しめる。④DCO（デジタル制御発振器），DCW（デジタル波形制御器），DCA（デジタル音量制御器)をそれぞれ2系統搭載し，これらの組み合わせで，厚みのある音が創りだせる。⑤ブラスからパーカッションまでの32音色がプリセットされ，さらに独自の32音色を創りだすことで，64音色を瞬時に呼びだせる。別売のRAMカートリッジ（RA-3，価格6,800円）でデータの保存ができるほか，カセット・レコーダでのデータ保存も可能。⑥MIDI規格のインターフェースを内蔵し，パソコンとの連動が可能…等。



▲カシオCZ-5000

シャープ　オモシロ家族の七変化ソフト　MZ-1500用「JOY JOY PACK 2」

パソコンは使う人によって変化する。

シャープから，MZ-1500のクリーン設計の考えをさらに拡大するためのソフト「JOY JOY PACK 2」(価格16,800円）が発売中です。

6枚のQDに納められたソフトは，おもしろ勉強の「スタディ・メイト」，ワープロとダイアリの「ペンシル」，家計簿とお買物の「ママ・キーパー」，BASIC勉強の「BASICスタディ」，パーティをもり上げる「パーティ・メーカー」，おもしろゲームの「パンチボール／マリオブラザース／テニス」の7種類。

これなら，お父さん，お母さん，お姉ちゃんにボクの，家族そろってMZ－1500が楽しめるわけですね。

MZ-1500のハードの設計は，自由に言語を走らせるクリーン設計。

そして，今回のこのソフトの登場で，だれもが好みにあわせてパソコンを使いこなせるのです。



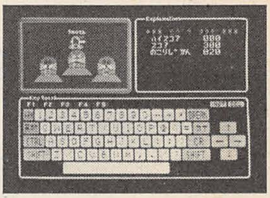
◀スタディ・メイト



◀ママ・キーパー



◀ペンシル



◀BASICスタディ

ニチコン　ソフトウェア開発用テバッキング・ツール　PC-9801用「ベーシックパートナー」

本格的にプログラム開発にとり組んでいるあなたに，強力な味方が登場しました。

ニチコンから発売のPC-9801用「ベーシックパートナー」(価格19,800円)がそれです。このソフトは，N88—BASIC(86)上でプログラムを開発する際に必要なツールを，拡張コマンドとして持ち，開発途中のプログラムを，ディスケットに記録したあとでなくてはいけない，などの手間もいらずに，クロス・リファレンスや変数一覧等を表示，または印字する機能を持っています。さらに，ユーザー独自のコマンドを

拡張することもできます。

また，同プログラムにはＣＰ／M86，ＭＳ－ＤＯＳ→ＢＡＳＩＣコンバータや，インター・リーブ13プログラム等，各種ユーティリティが10種類は属しています。

このプログラムは，ニチコンのソフト開発用のツールとして使われていたもので，いわばソフト・ハウスの秘伝のテクニックをもりこんだ，品質の高さでも定評のあるツールといえます。



日本マイコン流通センター　ベーマガ特選フェア開催（5/17～5/19）

東京は渋谷駅ハチ公口のまん前にある日本マイコン流通センターで，５月17～19日の３日間，ビッグな「ベーマガ特選フェア」が開催されます。期間中は，中古マイコン，ソフト，周辺機器が３～６割引き。この日のために揃えたお買得品を，すべてセールにかけてくれちゃうそうです。

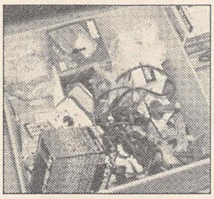
一例をあげると，ディスケットの２Ｄが3,400円，２ＤＤが4,400円。中古ソフト，120円，980円，1,500円均一セールのほか，人気のソフトが３～６割引き。なんと，1500本も放出!!ジャンクでは，インターフェース，ジョイ・スティックなど，1,000円からの品物を100本も放出。



◀商品豊富な店内

もちろん，中古パソコンも，ＢＭ-Ｊr＋カラー・アダプタ付きで12,800円，MSX機が16,800円など，これまた300台を用意しています。

これは，絶対にいかなくっちゃ！　ただし，電話での注文はできません。それともう一つ，ベーマガ６月号を持っていかないとダメだってこともつけ加えておきます。



▲ジャンク品の例

くわしいことは本誌239～241ページに掲載されている日本マイコン流通センターの広告を見てください。

早い者勝ちだよ！

で・ば・ぐ　ごめんなさい！

５月号のデバグの，お知らせです。

●ＦＸ-702Ｐ用「ゼロヨン・レース」（145ページ）に掲載のプログラム・リストがまちがっていました。正しいプログラムを，右に掲載します。なお，まちがって掲載されたプログラムは，ＳＯＦＴ　ＮＫＭＲ氏の「ワールド・プロレスリング」でした。そこで，つぎにこのゲームの遊びかたを説明しておきます。

ＲＵＮすると，あなたの名前を聞いてきますから入力すると，ゴングが鳴ってはじまります。

Ｃはコンピュータ・レスラーで，Ｉがあなたです。中央の数字はエネルギーで，０になるとゲーム・オーバーです。技の種類は，1.パンチ，2.ボディ・プレス，3.ドロップ・キック，4.まわしげり，5.ブレンバスター，6.パイル・ドライバー，7.さそり固め，8.延髄切り，9.ジャーマン・スープレックスです。

キー操作は④⑥でＩを動かし，Ｃと重なると技をかけれます。しかし，Ｇのとき重なると，敵が技をかけてきます。

技をかけるときは，技の選択時間が表示されますから，交互にすばやくちがうキーを押して，かけたい技をみつけたら⑤を押します。すると，デモがはじまります。しかし，20カウントをすぎると，逆に敵が技をかけてきます。勝ちぬくにつれて，敵はおこりやすく（ひんぱんにＧになる）なりますから，注意してください。

改造は，ＯＳが技の名前，Ｐが自分の体力消耗量，Ｑが敵の体力消耗量，Ｓ＄が技のデモのはじめの形，Ｔ＄が技のデモの終わりの形にそれぞれ変えやすくなってます。

●ＰＣ-6001mkII／6601／ＳＲ用「私は名探てー」（115ページ）は，ページ２ではなく，ページ４のまちがいでした。

ゼロヨン・レースのリスト

```
P0: 514 STEPS
  10 O=1000:P=800:Q=600:R=400:V=0:F=0:GSB #3:Y=7
  20 WAIT 50:PRT "<<< 0-400M RACE >>>"
  25 PRT "HI";H;" NAME ";D$
  30 V=V+1:PRT "ROUND";V;" FAIRIADYZ VS ";A$(V):G=0:T=1
  35 INP "LINELOCK(Y/N)",C$:IF C$="Y";GSB 1200
  40 M=400:N=400:S$="7":U=1:W=0
  50 PRT "3":PRT "2":PRT "1":PRT "GO !!"
  60 GSB #1
  70 GSB #2
  80 B=N-M:PRT M;"M";B;"M";G;"RPM";L
  85 IF M<0;IF N<0;IF M>N THEN 1100
  90 IF M<0 THEN 1000
 100 IF N<0 THEN 1100
 110 GOTO 60
1000 F=F+B
1050 WAIT 40:PRT "YOU WIN":O=O+40:P=P+40:Q=Q+40:R=R+40
1060 IF V=8;WAIT 40:PRT "YOU ARE CHAMP SCORE";F:GOTO #4
1070 GOTO 30
1100 WAIT 40:PRT "GAME OVER SCORE";F:GOTO #4
1200 X=(INT (RAN#*Y)):G=G+1000:Y=Y-1:IF X=0;PRT "PANK ";:GOTO 1100
1210 RET

P1: 424 STEPS
  10 WAIT 0:K$=KEY:IF K$="";K$=S$
  20 IF K$="7";G=G+1000:M=M-(INT (G*0.002)):L=1
  30 IF K$="1";G=G+800:M=M-(INT (G*0.0035)):L=2
  40 IF K$="8";G=G+600:M=M-(INT (G*0.005)):L=3
  50 IF K$="2";G=G+400:M=M-(INT (G*0.0065)):L=4
  60 IF K$="9";G=G+200:M=M-(INT (G*0.0082)):L=5
  65 T=T-L:IF T=-1;G=G-3000
  70 IF T=-2;G=G-6000
  80 IF T=1;G=G+3000
  90 IF T<-2 THEN 1000
 100 IF T>1 THEN 1000
 110 IF G>10000;G=10000
 135 IF G<0;PRT "ENGINE STOP";:GOTO 1010
 140 T=L:S$=K$
 150 RET
1000 WAIT 40:PRT "BREAK TRANSMISSION";
1010 PRT " GAME OVER SCORE";F:GOTO #4

P2: 195 STEPS
  10 IF U=1;W=W+O:N=N-(INT (W*0.002))
  20 IF U=2;W=W+P:N=N-(INT (W*0.0035))
  30 IF U=3;W=W+Q:N=N-(INT (W*0.005))
  40 IF U=4;W=W+R:N=N-(INT (W*0.0065))
  50 IF W>10000;W=10000
  60 IF U=4;RET
  70 IF W>7750;J=(INT (RAN#*2)):IF J=0;U=U+1:W=W-3000
  80 RET

P3: 134 STEPS
  10 A$(1)="SOARER"
  20 A$(2)="CELICA"
  30 A$(3)="CR-X"
  40 A$(4)="STARION"
  50 A$(5)="CITY"
  60 A$(6)="SKYLINE"
  70 A$(7)="RX-7"
  80 A$(8)="MR 2"
  90 RET

P4: 101 STEPS
  10 WAIT 60:IF F>H;PRT "HI-SCORE ":H=F:GOTO 1000
  20 INP "PLAY AGAIN (Y/N)",C$
  30 IF C$="N";END
  40 GOTO #0
1000 INP "NAME(1-7)",D$
1010 GOTO 20
```

広告さくいん

★パソコンメーカー カタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM、㈱宣伝JX係 「マイコンBASIC」係
JXシリーズ…………… 166,000円(JX1)

シャープ

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープ㈱国内産機営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－700シリーズ……………79,800円(711)
MZ－1500…………… 89,800円
MZ－2200…………… 128,000円
MZ－5501…………… 218,000円
MZ－5511…………… 288,000円
MZ－5521…………… 388,000円
〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部 「マイコンBASIC」係
X1C…………… 119,800円
X1Cs……………119,800円
X1Ck……………139,800円
X1D…………… 198,000円
X1 turbo …………… 248,000円(モデル20)
C1(マイコンピュータテレビ)…… 93,000円
※要ファミリーベーシック

シャープビジネス

〒162 東京都新宿区市谷八幡町8 シャープビジネス㈱販売推進部「マイコンBASIC」係
PC－1245……………17,800円
PC－1250……………22,800円
PC－1251……………29,800円
PC－1255……………35,800円
PC－1401……………29,800円
PC－1402……………34,800円
PC－1260……………29,800円
PC－1261……………39,800円
PC－1500……………59,800円
PC－1501……………64,800円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係
M5……………49,800円
M5 Pro……………39,800円
M5 Jr. ……………29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター 「マイコンBASIC」係
PC－6001mkII……………84,800円
PC－6001mkIISR……………89,800円
PC－6601……………143,000円
PC－6601SR……………155,000円
PC－8001mkII…………… 123,000円
PC－8001mkIISR……………108,000円
PC－8801mkII ………168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR…168,000円(モデル10)
PC－9801/E/F…………… 215,000円(E)
PC－100……………558,000円(モデル10)
PC－2001……………59,800円
PC－8201…………… 138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係
ベーシックマスターレベル3MK5 … 118,000円
MB－H1(MSX)……………62,800円
MB－H1E(MSX)……………54,800円
MB－H2(MSX)……………79,800円
MB－S1…………… 128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内2-6-1(古河総合ビル) 富士通㈱半導体統括営業部販売推進部 「マイコンBASIC」係
FM－7…………… 126,000円
FM－11…………… 298,000円(AD2)
FM－8…………… 218,000円
FM－X(MSX)…………… 49,800円
FM－NEW7…………… 99,800円
FM－77…………… 198,000円

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係
APPLEIIe …………… 378,000円
V－10(MSX)……………54,800円
V－20(MSX)……………64,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部 「マイコンBASIC」係
パソピア5…………… 99,800円
パソピア7…………… 119,800円
パソピア16…………… 398,000円
パソピアミニ…………… 54,800円
〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係
HX－10D(MSX)…………65,800円(64K)
HX－20／21／22(MSX)……79,800円(21)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係
JR－100…………… 54,800円
JR－200…………… 79,800円
JR－300……………159,000円
JR－800……………128,000円
〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部 「マイコンBASIC」係
CF－1200(MSX)……………43,800円
CF－2000(MSX)……………54,800円
CF－2700(MSX)……………59,800円
CF－3000(MSX)……………79,800円
CF－3300(MSX)…………… 148,000円

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2－6(新宿住友ビル) カシオ計算機㈱営業本部 「マイコンBASIC」係
PB－110…………… 11,000円
PB－410…………… 15,800円
PB－500…………… 24,800円
PB－700…………… 34,800円
FX－720P…………… 16,800円
FX－750P…………… 24,800円
FX－780P…………… 22,800円
FX－820P…………… 29,800円
PV－7(MSX)…………… 29,800円
FX－801P…………… 69,800円
FP－200…………… 69,800円
FP－3000……………148,000円(タイプ1)
PV－2000…………… 29,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部 「マイコンBASIC」係
HC－20…………… 138,000円
HC－40…………… 128,000円
HC－88…………… 298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部 「マイコンBASIC」係
ぴゅう太……………59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部 「マイコンBASIC」係
SMC－777……………148,000円
SMC－777C……………168,000円
HB－55(MSX)……………54,800円
HB－75(MSX)……………69,800円
HB－101(MSX) ……………46,800円
HB－701(MSX) ……………99,800円
HB－701FD(MSX) ………… 148,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係
SC－3000……………29,800円
SC－3000H……………33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2－5－4 ㈱バンダイH.E.D事業部……「マイコンBASIC」係
RX－78……………59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課 「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……………69,800円
〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部 「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)…………… 46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)… 74,800円
WAVY11(MSX)…………… 99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2－3－3 三菱電機パソコン部 「マイコンBASIC」係
MULTI8…………… 123,000円
ML－8000(MSX)……………59,800円
〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所……「マイコンBASIC」係
ML－F110(MSX) ……………54,800円
ML－F120(MSX) ……………64,800円
ML－F120D(MSX)…………… 74,800円

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱ AY－XI係 「マイコンBASIC」係
YIS－303(MSX) ……………49,800円
YIS－503(MSX) ……………64,800円
CX－5(MSX)……………59,800円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3－2－4 (霞山ビル) 日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM 「マイコンBASIC」係
HC－5(MSX)……………59,800円
HC－6(MSX)……………64,800円
HC－7(MSX)……………84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター 「マイコンBASIC」係
PX－7(MSX)……………89,800円

ゼネラル

〒213 神奈川県川崎市高津区末長1116 国内営業事業部開発商品課 「マイコンBASIC」係
PAXON(テレビ＋キーボードMSX)…… ……………146,500円
PCT－55(テレビ＋キーボードMSX)…… …………… 138,000円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱ 「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……………14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

東映オリジナル
特選システム

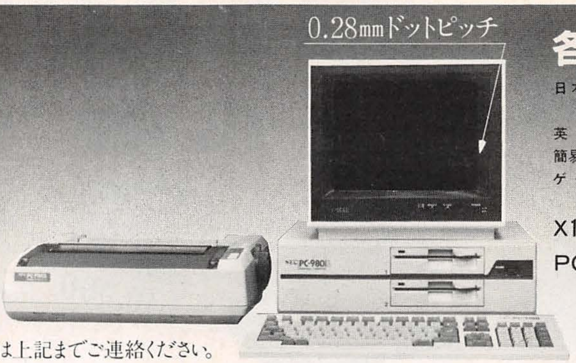
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

30周年記念特別セール!!

安さ・サービス・丁寧…………秋葉原の東映無線

通信販売クレジット
大歓迎!!

03-253-0987
03-251-1014



各社ソフト勢揃い!

日本語ワープロ:「松」「梅」「J WORD」「ユーカラ」他
英文ワープロ:「ワードスター」他
簡易ビジネスソフト:「カルクスター」他
ゲームソフト:「ロードランナー」「ロードデータ」他

X1 turbo 好評販売中!!
PC-8801/30
新品限定特価販売中!!

今回掲載のシステムはほんの一例です。詳細は上記までご連絡ください。

東映カラー/グリーンCRTディスプレイ

サイズ	型名	標準価格	表示色	スペック
9"	KH-90	¥27,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT
12"	KH-12G	¥28,800	グリーン	2,000文字表示 ノングレアハイコントラストCRT
	FTC-1208	¥129,800	カラー	0.28㎜ドットピッチ 4,050文字表示 16/8色
14"	FTC-1460	¥128,000	カラー	0.31㎜ドットピッチ 4,050/2,000文字表示 16/8色
	FTC-1455H	¥138,800	カラー	0.31㎜ドットピッチ 4,050文字表示 16/8色

Ⓐ NEC PC-8001mkIISR＋TH14-N28G(ナショナル)(パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー)(頭出し機構付、高速データレコーダ) ¥247,400➡ 40% OFF ¥150,800

Ⓑ 日立 MB-S1/10＋TH14-N28G(ナショナル)(パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー)(頭出し機構付、高速データレコーダ)………¥267,400➡ 41% OFF ¥159,800

Ⓒ 富士通 FM-NEW7＋TH14-N28G(ナショナル)(パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(サンヨー)(頭出し機構付、高速データレコーダ)………¥239,200➡ 44% OFF ¥135,800

FM-NEW7 FM-77シリーズ

ⒶFM-NEW7＋MB22602(RFモジュレター)＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…………¥126,100➡ 21% OFF ¥99,800
ⒷFM-NEW7＋TX-12M2(ナショナル、12″、0.42㎜ドットピッチ、カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MB27611(ミニフロッピーディスク)＋MB22407(ミニFD IFカード)＋ディスケット10枚…………¥360,200➡ 37% OFF ¥229,800
ⒸFM-77L4＋TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)＋ディスケット(3.5″)10枚…………¥376,300➡ 29% OFF ¥270,800
ⒹFM-77L4＋TX-12M2(ナショナル、12″、0.42㎜ドットピッチ、200ライン、カラーモニター)＋M-1009(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(3.5″)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚 ¥410,900➡ 25% OFF ¥311,800
ⒺFM-77L4＋FTC-1208＋ディスケット(3.5″)10枚…………¥381,300➡ 24% OFF ¥289,800

FM-11シリーズ FM-16βシリーズ

ⒶFM-11AD2⁺＋FTC-1208＋ディスケット(2HD)10枚…………¥476,800➡ 24% OFF ¥366,800
ⒷFM-11AD2⁺＋FTC-1455H＋MB27411(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…………¥686,800➡ 24% OFF ¥528,800
ⒸFM-16βFD＋MB27110(キーボード)＋FTC-1455H＋MB27410A(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥902,800➡ 25% OFF ¥685,800

PC-8001mkIISR PC-8801mkIISRシリーズ

ⒶPC-8001mkIISR＋RFモジュレター＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…………¥134,300➡ 26% OFF ¥99,800
ⒷPC-8801mkIISR/10＋TX-12M2(ナショナル、12″、0.42㎜ドットピッチ、カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…………¥282,400➡ 30% OFF ¥199,800
ⒸPC-8801mkIISR/10＋TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)＋カラーケーブル＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)…………¥307,400➡ 34% OFF ¥205,800
ⒹPC-8801mkIISR/20＋TH14-N28G(200ライン、パソコンTV)＋カラーケーブル＋ディスケット10枚…………¥355,600➡ 33% OFF ¥241,800
ⒺPC-8801mkIISR/30＋PC-TV351＋ディスケット10枚…………¥403,800➡ 22% OFF ¥318,800
ⒻPC-8801mkIISR/30＋FTC-1208＋カラーケーブル＋SP-80(ドットプリンター)＋プリンターケーブル＋ROMカード＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…………¥478,900➡ 26% OFF ¥358,800
ⒼPC-8801mkIISR/30＋PC-KD851＋PC-PR101(漢字プリンター)＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…………¥673,000➡ 24% OFF ¥517,800

PC-9801シリーズ

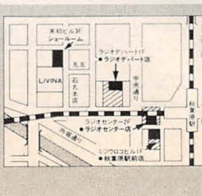
ⒶPC-9801E＋FTC-1455H＋カラーケーブル＋PFD-8E(標準フロッピー)＋標準FD IFカード＋UP-130K(漢字プリンター)＋256kRAMカード＋ディスケット(8″2D)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥967,600➡ 28% OFF ¥699,800
ⒷPC-9801F2＋FTC-1208＋カラーケーブル＋NM-9300S(漢字プリンター)＋ディスケット(2DD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…………¥807,600➡ 26% OFF ¥604,800
ⒸPC-9801F2＋FTC-1208＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2DD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥851,600➡ 30% OFF ¥599,800
ⒹPC-9801F2＋FTC-1455H＋カラーケーブル＋PC-PR201(漢字プリンター)＋ディスケット(2DD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥860,600➡ 25% OFF ¥653,800
ⒺPC-9801M2＋FTC-1208＋カラーケーブル＋PC-PR101(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚…………¥809,600➡ 26% OFF ¥606,800
ⒻPC-9801M2＋FTC-1455H＋カラーケーブル＋UP-130K(漢字プリンター)＋ディスケット(2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥877,100➡ 28% OFF ¥639,800

MB-S1シリーズ

ⒶMB-S1/10＋TX-12M2(ナショナル、12″、0.42㎜ドットピッチ、カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋MP-1050(ドットプリンター)＋MR-33DR(頭出し機構付、高速データレコーダ)＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥492,400➡ 55% OFF ¥225,800
ⒷMB-S1/30＋C14-2190A(日立、14″カラーディスプレイ)＋MP-1050(ドットプリンター)＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥572,000➡ 46% OFF ¥313,800
ⒸMB-S1/40＋C14-2190A(日立、14″カラーディスプレイ)＋MP-1050(ドットプリンター)＋ビジネスパック(ワープロ、BMカルク、64kRAM)＋ディスケット10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚…………¥721,500➡ 40% OFF ¥439,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 東映無線株式会社

ラジオセンター店	東京都千代田区外神田1-14-2	ラジオセンター	〒101	☎(253)0987 (251)2763	木曜定休日
ラジオデパート店	東京都千代田区外神田1-10-11	ラジオデパート	〒101	☎(251)1014(代)	火曜定休日
ショールーム	東京都千代田区外神田1-5-8	末初ビル	〒101	☎(253)9896(代)	無休
秋葉原駅前店	東京都千代田区外神田1-15-6	ミツウロコビル	〒101	☎(253)5741(代)	無休(オーディオ・ビデオ専門店)



トヨムラ

全店在庫処分GOG

SHARP MZ-1500
標準価格 ¥89,800
大特価販売中！
JOYJOY PACK 2 も好評発売中
¥16,800



富士通 FM-NEW7
FM-New7 標準価格 ¥99,800
CU-14F1 ¥64,800
MR-33DR ¥12,800
定価合計 ¥177,400
大特価 ¥130,000



NEC PC-8801mkII SR
Model10 標準価格 ¥168,000
CU-14F1 ¥64,800
MR-33DR ¥12,800
定価合計 ¥245,600
大特価 ¥200,000



SHARP X1 turbo model30
CZ-852C 標準価格 ¥278,000
CZ-850D ¥129,800
定価合計 ¥407,800
大特価販売中！
ディスケット10枚サービス



富士通 FM-77 L4
FM-77L4 標準価格 ¥238,000
FTC-1460 ¥128,000
定価合計 ¥366,000
大特価 ¥298,000
マイクロディスケット10枚サービス



NECテレビパソコン Mr.PC
PC-6601SR 標準価格 ¥155,000
PC-TV151 ¥94,800
定価合計 ¥249,800
大特価販売中！
マイクロディスケット5枚サービス



富士通 FM-77 D-2
FM-77D2 ¥228,000
CU-14F1 ¥64,800
77用RGBカラーケーブル ¥2,400
定価合計 ¥295,200
大特価 ¥225,000
マイクロディスケット10枚サービス

NEC PC-8801mkII SR
Model30 標準価格 ¥258,000
CU-14P1 ¥128,000
定価合計 ¥386,000
大特価 ¥300,000
ディスケット10枚サービス

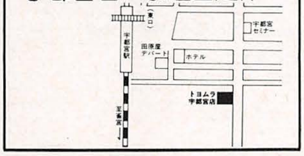


NEC PC-8001mkII SR
標準価格 ¥108,000
CU-14F1 ¥64,800
MR-33DR ¥12,800
定価合計 ¥185,600
大特価 ¥150,000



トヨムラ各店案内図
お近くの店をご利用下さい。通信販売も行なっておりますのでご利用下さい。

宇都宮店・水曜日定休



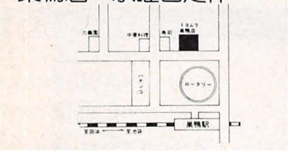
大宮店・水曜日定休



川口店・水曜日定休



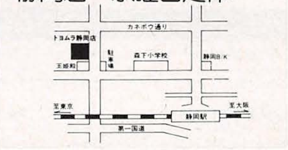
巣鴨店・水曜日定休



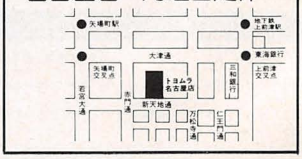
横浜店・水曜日定休



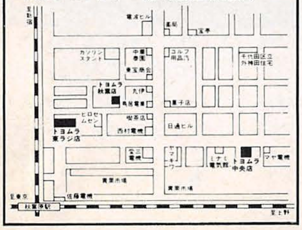
静岡店・水曜日定休



名古屋店・月曜日定休



中央店・年中無休
東ラジ店・水曜日定休



- ●宇都宮店 〒320 宇都宮市宿郷町365-7 ☎0286(36)5315
- ●大宮店 〒330 大宮市宮原町3-515-2 ☎0486(52)1831
- ●川口店 〒332 川口市芝2-25-3 ☎0482(68)7826
- ●巣鴨店 〒170 東京都豊島区巣鴨1-12-6 ☎03(941)8621
- ●横浜店 〒232 横浜市中区松影町1-3-7 ☎045(641)7741
- ●静岡店 〒422 静岡市八幡1-4-36 ☎0542(83)1331
- ●名古屋店 〒460 名古屋市中区大須3-30-86（ラジオセンター名古屋2F） ☎052(263)1660
- ●中央店 〒101 東京都千代田区外神田4-4-1 ☎03(253)5751
- ●東ラジ店 〒101 東京都千代田区外神田1-10-11（東京ラジオデパートB1） ☎03(253)4693

トヨムラ 即決クレジット
最長60回払いまで出来ます。1回の支払額は3,000円以上です。印鑑と身分証明書（免許証等）を御持参下さい。通信販売でクレジットを御希望の方は，お問い合せ下さい。各社カードも取り扱ってます。MC, JCB, VC, VISA, セントラル, ダイナース, アメックス, 日本信販, DC, ジャックス。

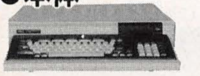
Cat Japan
マイコンプラザ

キャットジャパンのテレフォンショッピング

J-DMA
社団法人日本通信販売協会正会員

全商品 5割・6割・7割引より

●本体



NEC PC-8801
~~¥228,000~~
↓
¥88,000

品名	定価	価格
PC-2001※新品	~~¥59,800~~	¥28,000
PC-6001+ROM&RAMカートリッジ	~~¥104,600~~	¥28,000
PC-6001MKII	~~¥84,800~~	¥45,000
PC-6601	~~¥143,000~~	¥68,000
PC-8001	~~¥168,000~~	¥34,000
PC-8001MKII	~~¥123,000~~	¥52,000
PC-8801	~~¥228,000~~	¥88,000
PC-8801+漢字ROM	~~¥266,000~~	¥98,000
PC-8801MKIIモデル20	~~¥225,000~~	¥128,000
PC-9801	~~¥298,000~~	¥128,000
PC-9801+漢字ROM	~~¥338,000~~	¥148,000
PC-100モデル10	~~¥398,000~~	¥238,000
PC-100モデル20	~~¥448,000~~	¥268,000
MZ-1500	~~¥89,800~~	¥59,800
MZ-2000	~~¥218,000~~	¥58,000
MZ-2200+MZ-1T02※新品	~~¥147,800~~	¥59,800
MZ-721	~~¥89,800~~	¥20,000
MZ-731	~~¥128,000~~	¥30,000
X1	~~¥155,000~~	¥55,000
パソコンテレビX1CS※新品	~~¥219,600~~	¥158,000
X1D	~~¥198,000~~	¥98,000
パソピア	~~¥163,000~~	¥25,000
パソピア7	~~¥119,800~~	¥45,000
FM-8	~~¥218,000~~	¥48,000
FM-8+キャラクタセット	~~¥258,000~~	¥58,000
レベルIIIマーク2	~~¥198,000~~	¥38,000
レベルIIIマーク5	~~¥119,800~~	¥48,000
カシオFP-1100	~~¥128,000~~	¥35,000
ソードM23マークV	~~¥1,088,000~~	¥580,000
アップルII48K	~~¥398,000~~	¥98,000
アップル・プラス	~~¥398,000~~	¥108,000
アップル・Jプラス	~~¥418,000~~	¥138,000
IF800モデル30カラー	~~¥997,000~~	¥470,000
マイオアシス2	~~¥480,000~~	¥198,000
ビクターHC-60(MSX)	~~¥64,800~~	¥48,000

●ディスプレイ



SHARP
14M-522C※新品
~~¥99,800~~
↓
¥75,000

品名	定価	価格
PC-8052(カラー)	~~¥118,000~~	¥42,000
PC-8050(グリーン)	~~¥29,800~~	¥15,000
PC-MD651(モノクロ)	~~¥59,800~~	¥25,000
12M-312C(カラー)※新品同様	~~¥89,800~~	¥58,000
14M-101C(カラー)	~~¥67,800~~	¥25,000
14M-141C(カラー)	~~¥69,800~~	¥38,000
MZ-1D01(カラー)	~~¥124,000~~	¥48,000
14M-511C(カラー)※新品	~~¥59,800~~	¥48,000
14M-522C(カラー)※新品	~~¥99,800~~	¥75,000
MB27343(カラー)※新品	~~¥67,800~~	¥49,800
MB27303(カラー)	~~¥99,800~~	¥38,000
MB27305(カラー)	~~¥64,800~~	¥32,000
PA7150(グリーン)	~~¥45,000~~	¥15,000
PA7160(カラー)	~~¥79,000~~	¥28,000

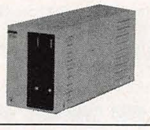
●プリンター



EPSON MP-80
~~¥139,800~~
↓
¥32,000

品名	定価	価格
PC-PR401	~~¥39,800~~	¥20,000
PC-6021	~~¥49,800~~	¥18,000
PC-8023	~~¥153,000~~	¥52,000
PC-8821	~~¥198,000~~	¥88,000
N5231-10	~~¥198,000~~	¥78,000
CZ-800P※新品	~~¥142,800~~	¥59,800
TP-80	~~¥139,000~~	¥28,000
MP-80	~~¥139,800~~	¥32,000
MP-80F/T	~~¥189,000~~	¥38,000
MP-100	~~¥192,800~~	¥58,000
MP-130	~~¥228,000~~	¥58,000
MP-80II	~~¥142,000~~	¥38,000
MP-80III F/T	~~¥149,000~~	¥45,000
MP-130K	~~¥550,000~~	¥98,000
FP-80	~~¥149,800~~	¥68,000
GP-80M	~~¥59,800~~	¥20,000
GP-250F	~~¥59,800~~	¥28,000
GP-550M※新品	~~¥89,800~~	¥47,500
GP-550F※新品	~~¥89,800~~	¥47,500
GP-700M	~~¥99,800~~	¥48,000
02PRJ	~~¥220,000~~	¥88,000

●フロッピー



EPSON TF-20
~~¥142,000~~
↓
¥68,000

品名	定価	価格
PC-8031-1V	~~¥168,000~~	¥28,000
PC-8031(1W)	~~¥198,000~~	¥38,000
TF-20	~~¥142,000~~	¥68,000
アップルディスク	~~¥116,000~~	¥48,000

●その他



NEC PC-9801-07
~~¥20,000~~
↓
¥10,000

品名	定価	価格
PC-6001R(N60-拡張BASIC)	~~¥9,800~~	¥5,000
PC-6011(拡張ユニット)	~~¥19,800~~	¥8,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)	~~¥14,800~~	¥6,000
PC-6061(RS232Cボード)	~~¥14,800~~	¥6,500
PC-8033(I/Oポート)	~~¥17,000~~	¥7,000
PC-8012-02(増設RAMボード)	~~¥43,000~~	¥18,000
PC-8045(ライトペン)	~~¥45,000~~	¥18,000
PC-8097(GP-IBインターフェース)	~~¥56,000~~	¥28,000
PC-8824-HD(サーマルヘッド)	~~¥32,000~~	¥15,000
PC-8801-01K(漢字ROM)	~~¥30,000~~	¥12,000
PC-8824-12(第2水準漢字ROM)	~~¥96,000~~	¥38,000
PC-9801-03(CMTインターフェース)	~~¥15,000~~	¥6,800
PC-9801-04(ユニバーサルボード)	~~¥6,000~~	¥3,000
PC-9801-07(HDインターフェース)	~~¥20,000~~	¥10,000
PC-9881-01(パワーアダプタ)	~~¥35,000~~	¥15,000
PC-PR201-03(トラクターフィーダ)	~~¥20,000~~	¥10,000
MZ-1T02(データレコーダ)	~~¥19,800~~	¥9,000
カシオFP-3052RF(TVアダプタ)※新品	~~¥12,000~~	¥7,800

※以上の商品に関しては至急お電話ください。限定品に限り売り切れ次第締切らせていただきます。

NHKをはじめ、日経新聞、週刊ポストなどで紹介され大反響を呼んだ中古ショップ

中古パソコンが、全国どこでも電話で買える。

もちろんクレジットでもOK!

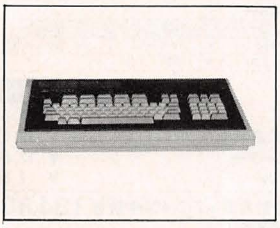
●24時間中古情報●

03-983-1729・03-983-1617

広告に掲載されている商品は3月末現在の在庫の一部です。中古パソコンの最新在庫情報は上記の電話番号へおかけ下さい。
在庫と価格を日替りで毎日流しています。ご希望の商品をキャッチして下さい。

予約制度 この制度は、お客様からご希望の商品を承った時に在庫がない場合のご予約システムです。ご予約していただいた場合、全国組織の《マイコンメイト》がお客様のご希望商品を全国から捜し、どこよりも早く販売いたします。なお予約手数料、その他は一切不要です。お気軽にご利用ください。

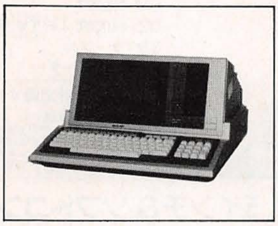
《マイコンメイト》の特選中古パソコン 保証付



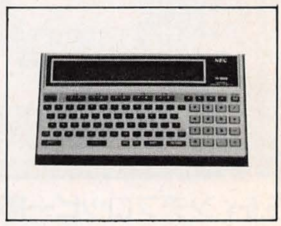
FUJITSU FM-8
~~¥218,000~~
↓
¥48,000



アップルII 48K
~~¥398,000~~
↓
¥98,000



SHARP MZ-2000
~~¥218,000~~
↓
¥58,000



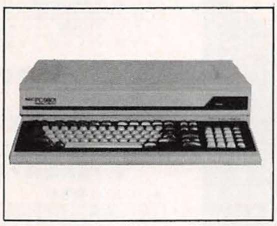
NEC PC-2001※新品
~~¥59,800~~
↓
¥28,000



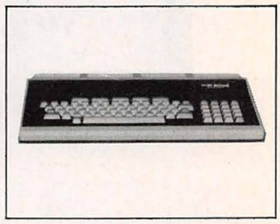
OKI IF800モデル30カラー
~~¥997,000~~
↓
¥470,000



FUJITSU マイオアシス2
~~¥480,000~~
↓
¥198,000



NEC PC-9801
~~¥298,000~~
↓
¥128,000



NEC PC-8001MKII
~~¥123,000~~
↓
¥52,000



機種が決ったら電話で注文
24時間電話受付

全国どこでも電話で高額査定

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。

本社注文デスク・買取りデスク
03-988-1121

札幌011-644-0380　仙台0222-24-2606　千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067　横浜045-311-6811　名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873　広島082-295-5936　福岡092-473-6730

〈お客様相談室〉すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問合せは下記へお電話下さい。 03-988-2105
仙　台 0222-21-3812　名古屋 052-264-4180
千　葉 0472-25-2059　大　阪 06-361-2832

《マイコンメイト》

池袋サンシャインビル57F

JADMA 社団法人日本通信販売協会正会員

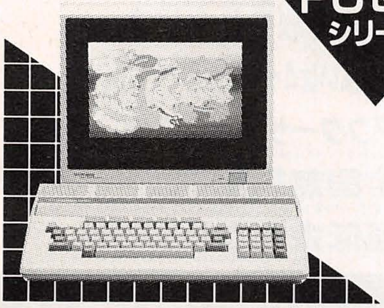
東京都豊島区池袋サンシャインビル57Fキャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》

通信販売はTONEシステムズへ ☎03-257-0281 SYSPEC

パソコンはシスペック!!

I ♡ シスペック! NEC EPSON SHARP ★ピュア会員さらに特典あり!!

PCセット シリーズ



- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音
- 640×200 8色カラードット
- ヒラガナ、カタカナ表示可

NEC PC-8001mkIISR

♥プレゼント 注番B6-9001

PC-8001MK II SR	¥108,000
CU-14F1 14"カラーCRT D.P0.45mm	¥ 64,800
データレコーダ	¥ 1,800

セット合計定価¥174,600➡㊕¥139,800

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥9,130×12回	¥4,140×24回	¥4,660×36回
ボ¥20,000×2回	ボ¥15,000×4回	なし



NEC PC-8801mkIISR

スペシャル特価はあなたの腕しだい

- グラフィックは512色から任意の8色を選択可
- 漢ROM付
- ミュージックシンセ 8オクターブ 6重和音

M-30 ♥♥♥プレゼント 注番B6-7001

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
PC-KD852 14"高解像度CRT D.P0.39mm	¥ 99,800

セット合計定価¥374,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

36回	48回	60回
¥5,900×36回	¥4,160×48回	¥3,750×60回
ボ¥25,000×6回	ボ¥23,000×8回	ボ¥18,000×10回

♥♥♥プレゼント 注番B6-7002

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
PC-TV351 15" 8 15 21 RGB TV	¥129,800

セット合計定価¥404,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

36回	48回	60回
¥5,770×36回	¥5,210×48回	¥3,880×60回
ボ¥30,000×6回	ボ¥20,000×8回	ボ¥20,000×10回

♥♥♥プレゼント 注番B6-7003

PC-8801MK II SR/30	¥258,000
CU-14H1 14"高解像度CRT D.P0.39mm	¥99,800

セット合計定価¥357,800➡㊕¥287,000

★クレジット概算例

36回	48回	60回
¥6,230×36回	¥4,260×48回	¥3,900×60回
ボ¥20,000×6回	ボ¥20,000×8回	ボ¥15,000×10回

M-20 ♥♥♥プレゼント 注番B6-6001

PC-8801MK II SR/20	¥213,000
PC-KD551K 14"高解像度CRT D.P0.39mm	¥99,800

セット合計定価¥312,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥7,700×24回	¥5,000×36回	¥4,110×48回
ボ¥25,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

M-10 ♥プレゼント 注番B6-8001

PC-8801MK II SR/10	¥168,000
PC-TV351 15" 8 15 21 RGB TV	¥129,800
データレコーダ	¥ 12,800

セット合計定価¥310,600➡スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥6,780×24回	¥4,930×36回	¥3,220×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥20,000×8回

♥♥♥プレゼント 注番B6-8002

PC-8801MK II SR/10	¥168,000
CU-14H1 14"高解像度CRT D.P0.39mm	¥ 99,800
データレコーダ	¥ 12,800

セット合計定価¥280,600➡㊕¥225,000

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥5,680×24回	¥4,160×36回	¥3,450×48回
ボ¥30,000×4回	ボ¥20,000×6回	ボ¥15,000×8回

MZ&X1 セット シリーズ

新しい発展力、トライアングル設計

スペシャル特価はあなたの腕しだい!!



シャープ MZ-1500

注番B6-1101

MZ-1500	¥ 89,800
CZ-140D 14"TV RGB	¥ 89,800

セット合計定価¥179,600➡スペシャル特価

★クレジット概算例

12回	24回	36回
¥9,500×12回	¥5,170×24回	¥4,800×36回
ボ¥20,000×2回	ボ¥10,000×4回	なし

限界を超えた手応え!

200ライン、400ライン切換えスイッチ
グラフィック速度の限界
日本語ワープロソフト、ハンドル



X1 turbo

M-30 ♥♥プレゼント 注番B6-1201

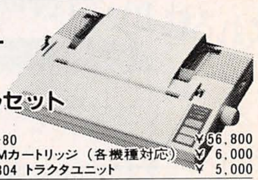
CZ-852C	¥278,000
CZ-850D	¥129,800

セット合計定価¥407,800➡スペシャル特価

★クレジット概算例

24回	36回	48回
¥8,540×24回	¥6,170×36回	¥5,140×48回
ボ¥40,000×4回	ボ¥27,000×6回	ボ¥20,000×8回

EPSON プリンター SP-80 スペシャルセット



新製品

SP-80	¥56,800
ROMカートリッジ(各機種対応)	¥ 6,000
#8304 トラクタユニット	¥ 5,000

セット合計定価¥67,800➡スペシャル特価

★クレジット例 月々¥3,550×18回

ホビーからビジネスまでパソコンは月々3,000円からららくクレジットで!

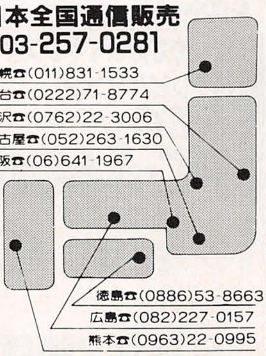
- 1〜60回までOK!!・超低金利
- シスペック即決クレジット・スキップ支払(最長6ヶ月後支払開始)
- ボーナス1回払・2回払、お客様に応じた支払方法にて自由に設定できます。

- 各種クレジット取扱中。
- お気軽にご利用ください。

★分割払早見表 ●手数料は、下記のようになります

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
分割払手数料	2.0	3.0	4.0	6.0	7.0	9.0	10.5	12.0	14.0	16.0	20.0	24.0	27.0	31.0	34.0

日本全国通信販売 ☎03-257-0281



シスペック各店ご案内



秋葉原各店

気象衛星ひまわり受信システム デモンストレーション中!!



名古屋2号店☎052-241-0921(代)
〒460 名古屋市中区大須3-14-43 第2アメ横ビル

●名古屋1号店	〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86(第1アメ横ビル)	☎052-263-1629
●名古屋2号店	〒460 名古屋市中区大須3-14-43(第2アメ横ビル)	☎052-241-0921
●秋葉原2号店	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-6340
●TONEシステムズ(通販部)	〒101 東京都千代田区外神田1-7-14	☎03-257-0281

SYSTEM & SPACE of ELECTRONICS for COMMUNICATION

SYSPEC

PERSOCOM FAIR

☆パソコンフェア

豊富な品揃えと最新情報が満載!!



パパワープロ
ボクゲーム。
いまマツモトデンキでは
ビジネスユースからホビ
ーユースまで、パソコンに
関するあらゆるご相談
を承っております。

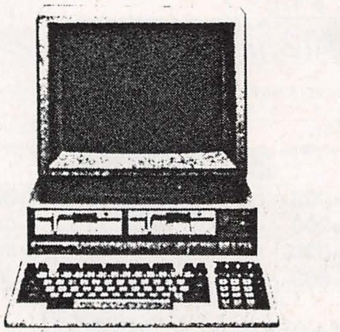
パソコン人気お買得セット

●富士通FM-NEW⑦&
ニデコ14型カラーディスプレイセット



●本体(FM-NEW7)……………¥99,800
●カラーディスプレイ(NH-14DL)…¥59,800
メーカー希望小売価格合計¥159,600を
FAIR特価 **129,800円**

●NECパソコン & ディスプレイセット
PC-8801mkII SR/30
ミニフロッピーディスク2台実装



●本体(PC-8801mKII SR/30)　……¥258,000
●カラーディスプレイ(PC-KD851)……¥158,000
メーカー希望小売価格合計 ¥416,000を
FAIR特価 **378,000円**

お求めは月々わずかなパソコンクレジットをご利用下さい。
●お申し込みはカンタンです。通帳・銀行お届け印をお持ち下さい。30回までの長期分割払いもOK。
●夏のボーナス一括払いも承ります。
●各種クレジットカードのお取扱いもしております。

新製品入荷情報



キャノンパーソナル日本語ワードプロセッサー
キャノワードミニ CM-5L
¥222,000…… 198,000円
●誰でも打てるひら書き変換方式採用。
●B4タテまでのフリーサイズに加え、指定位置印字などのすぐれた機能搭載。

INFORMATION
ワープロ教室開催

手軽に美しく手紙や文章が書けるワープロは、今ビジネスマンに人気が高まっております。この機会にお申し込みになりませんか。
参加費用は無料です。

●ワープロ教室開催予定日
5月12日(日) 上福岡店 AM10:00～
6月 9日(日) 坂 戸 店 AM10:00～
7月14日(日) 上福岡店 AM10:00～
8月11日(日) 坂 戸 店 AM10:00～
9月 8日(日) 上福岡店 AM10:00～
※詳しくは電話でお問合せください。

マツモト
マツモトデンキ

鶴瀬本店
(0492)51-0960

上福岡店
(0492)62-1656

坂 戸 店
(0492)81-3522

P お客様専用駐車場完備

データレコーダの経済性とフロッピーディスクの高性能を受けついだ、今 一番コンテンポラリーな記憶装置、クイックディスクドライブユニット。噂が噂を呼んでパソコンキッズの間では、もうすっかり有名になりました。なかでも、片面64KB(両面で128KB)のリード&ライトをわずか8秒間でやってのける俊敏さと、キーボード入力でオペレイトする簡単操作、そしてこの物価高の世の中で1枚450円で手に入るソフトの安さ、などなどは、既に常識になっているとか。でもQDには、これらハード/ソフト両面に亘るメリットの他にも御紹介したい素晴しい機能が星の数ほどあるのです。MSXのインターフェイスに内蔵されたQD-DOSが生み出した多彩な機能群――――。一読すれば、QDが手頃な価格帯で一番デキる記憶装置であると、納得していただけると思うのです。

QD-DOSの採用で、デキること、こんなにたくさんあるのです。

●オートベリファイ

プログラムセーブ後のベリファイを自動化。カセットのようなわずらわしさがなくなり、正確なデータの保存が可能です。(フロッピーディスクのリトライ機能もついています。)

●自動スタート

ファイル名を"AUTO EXEC"としたプログラムは機械語、BASICにかかわらず電源ONのみで、即スタートさせることができます。(LOAD/RUNなどの操作は不要です。)

●画面セーブ

グラフィックを含めて、ディスプレイに表示した画像を、BSAVEコマンドのワンタッチ操作でセーブできます。しかも、画面セーブの範囲は、ほんの一部から画面全体に亘るまでセレクションは自在。画面の呼出しもBLOADコマンドにより、ワンタッチ操作で表示します。

●複数ファイルのセーブ&ファイルディレクトリー

QD上に記録された複数のファイルの中から特定ファイルを呼出す場合、①QDFILESコマンドによりファイル名一覧を画面上に表示。②目的のファイルの先頭にカーソルを移動。③ファンクションキーをワンプッシュ。このスリーステップの操作でどのプログラムも即スタートできます。

●カセットからQDへの自動転送

CASQDコマンドにより、カセットにセーブされているプログラムを、QDに自動転送できます。しかも、プログラム言語は、機械語でもBASICでもOK。大事な、大事なプログラムがそっくりそのまま、QDで使用できます。



●ファンクションキーの自動設定

QDをパソコンに接続するだけで、CALL RUN、CALL LOAD、CALL SAVEなど使用頻度の高いQD BASICコマンドがファンクションキーに自動設定。買ってつないだその日から、便利なQDの機能が自由に自在に楽しめます。

クイックディスクドライブユニットのその他の特長

●ワークエリアをインターフェイスで確保。

インターフェイスにワークエリア用のRAMを実装してあるため、コンピュータ本体内のRAMはユーザー用に開放されています。

●最大8台までのQDの増設が可能。

コンピュータのスロットを拡張すればQDを最大8台まで増設可能。ドライブ番号を指定することで指定したQDをアクセスします。

メディアの特長

●片面64KB、両面で128KBの充分な容量
●2.8インチのハードケースに封入
●直径わずか2.8インチ、重量12g。定型郵便でも郵送可能な超小型設計



MSX対応クイックディスクドライブ
QD QDM-01 MSX用

MSXはマイクロソフト社の商標です。

■お求めはお近くのパソコンショップ・量販店へ
発売元 関東電子株式会社
TEL(03)257-6221 (06)632-0207
※ダビングは専用機をご使用下さい。
お問い合わせは下記まで。
株式会社植山 TEL(0255)25-9666
※当社では、クイックディスクのOEM受注も随時承っております。

各種エレクトロニクス用部品
ミツミパーツ
ミツミ電機株式会社
東京・大阪・ニューヨーク・シカゴ・デュッセルドルフ・香港・台湾・シンガポール・マレーシア・フィリピン・韓国・九州・松山・広島・福井・名古屋・長野・厚木・調布・栃木・矢板・水戸・山形・鶴岡・秋田



このクラスで、一番デキる優等生。QD(クイック ディスク)

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(770)2021

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



PC-6001MKII(本体)
……¥84,800➡ ***¥42,000***



新品同様
PC-100モデル10(本体)
…¥398,000➡ ***¥198,000***



新品同様
X-ICs(パソコンテレビ)
…¥219,600➡ ***¥155,000***



新品同様
MZ-2200(本体)+データレコーダー
……¥147,800➡ ***¥62,000***

NEC

- PC-6001MKII(本体)……¥84,800➡ ***¥42,000*** 限定3台
- PC-8001(本体)……¥168,000➡ ***¥32,000*** 限定3台
- PC-8001MKII(本体)……¥123,000➡ ***¥48,000*** 限定4台
- PC-8801(本体)……¥228,000➡ ***¥85,000*** 限定2台
- PC-9801(本体)……¥298,000➡ ***¥125,000*** 限定2台
- PC-9801F₂(本体)……¥398,000➡ ***¥235,000*** 限定2台
- PC-100モデル10(本体)…… 新品同様 ¥398,000➡ ***¥198,000*** 限定8台
- PC-100モデル20(本体)…… 新品同様 ¥448,000➡ ***¥238,000*** 限定11台
- N5231-01A(本体+キーボード)……¥698,000➡ ***¥225,000*** 限定1台
- N5231-02A(本体+キーボード)……¥808,000➡ ***¥265,000*** 限定1台
- PC-MD651(モノクロディスプレイ)……¥59,800➡ ***¥22,000*** 限定12台
- PC-8048K(カラーディスプレイ)…… 新品同様 ¥59,800➡ ***¥28,000*** 限定6台
- PC-8048N(カラーディスプレイ)……¥59,800➡ ***¥28,000*** 限定3台
- PC-8049(カラーディスプレイ)……¥158,000➡ ***¥38,000*** 限定4台
- PC-8049K(カラーディスプレイ)……¥158,000➡ ***¥38,000*** 限定2台
- PC-8049N(カラーディスプレイ)…… 新品同様 ¥118,000➡ ***¥38,000*** 限定13台
- PC-8052(カラーディスプレイ)…… 新品同様 ¥118,000➡ ***¥38,000*** 限定11台
- PC-8053(カラーディスプレイ)……¥198,000➡ ***¥38,000*** 限定7台
- PC-8058(カラーディスプレイ)……¥99,800➡ ***¥38,000*** 限定1台
- PC-KD552(カラーディスプレイ)……¥112,000➡ ***¥55,000*** 限定1台
- PC-KD901(ディスプレイ台)……¥8,800➡ ***¥4,000*** 限定1台
- PC-8031-1W(フロッピーディスク)……¥198,000➡ ***¥35,000*** 限定1台
- PC-8032(フロッピーディスク)…… 新品同様 ¥178,000➡ ***¥28,000*** 限定9台
- PC-8032-1W(フロッピーディスク)… 新品同様 ¥178,000➡ ***¥28,000*** 限定1台
- PC-8881(フロッピーディスク)… 新品同様 ¥442,000➡ ***¥175,000*** 限定1台
- PC-98H31(ハードディスク)…… 新品同様 ¥478,000➡ ***¥165,000*** 限定8台
- NM-9200RO(プリンター)…… 新品同様 ¥350,000➡ ***¥128,000*** 限定5台
- NM-9400(プリンター)…… 新品同様 ¥310,000➡ ***¥165,000*** 限定6台
- NM-9300(プリンター)…… 新品同様 ¥253,000➡ ***¥128,000*** 限定2台
- PC-60M61(RS-232Cボード)……¥14,800➡ ***¥6,000*** 限定1台
- PC-6053(ボイスシンセサイザー)……¥14,800➡ ***¥6,000*** 限定10台
- PC-6082(データレコーダ)……¥19,800➡ ***¥9,500*** 限定5台
- PC-60M54(スーパーインポーズユニット)……¥39,800➡ ***¥9,800*** 限定11台
- PC-8044K(テレビアダプタ)……¥13,500➡ ***¥6,800*** 限定1台
- PC-8012-02(増設RAMボード)……¥43,000➡ ***¥15,000*** 限定1台
- PC-8097(GP-IB インタフェースセット)……¥56,000➡ ***¥18,000*** 限定1台
- PC-8097MKII(GP-IBインタフェースセット)… 新品同様 ¥68,000➡ ***¥18,000*** 限定1台
- PC-8045(ライトペン)…… 新品同様 ¥60,000➡ ***¥18,000*** 限定6台
- PC-8206(増設RAMボード)……¥49,500➡ ***¥15,000*** 限定1台
- PC-8269(インテリジェントテレフォン)……¥80,000➡ ***¥40,000*** 限定1台
- PC-8824-02(第1水準漢字ROM)……¥98,000➡ ***¥35,000*** 限定9台
- PC-8824-12(第2水準漢字ROM)…… 新品同様 ¥96,000➡ ***¥28,000*** 限定7台
- PC-8801-07(ハードディスクインタフェース)……¥21,000➡ ***¥10,000*** 限定1台
- PC-8824-HD(サーマルヘッド)… 新品同様 ¥32,000➡ ***¥10,000*** 限定1台
- PC-8864-03(リピータ)……¥55,000➡ ***¥15,000*** 限定7台
- PC-8875-01(スタイラスペン)……¥9,800➡ ***¥3,000*** 限定1台
- PC-9801-01(漢字ROM)……¥40,000➡ ***¥12,000*** 限定1台
- PC-9807(N-BASIC ROM)……¥8,000➡ ***¥3,000*** 限定12台
- PC-9801-03(CMTインタフェース)・ 新品同様 ¥15,000➡ ***¥6,500*** 限定1台
- PC-9801-04(ユニバーサルボード)……¥6,000➡ ***¥3,000*** 限定1台
- PC-9801-06(GP-IBインタフェース)……¥68,000➡ ***¥25,000*** 限定1台
- PC-9801-09(フロッピーインタフェース)……¥25,000➡ ***¥14,800*** 限定1台
- PC-10000-03(カラーCRTインタフェース)…… 新品同様 ¥148,000➡ ***¥58,000*** 限定1台
- PC-10000-08(ハードディスクインタフェース)……¥23,000➡ ***¥10,000*** 限定1台
- N5233-86(トラクタフィーダ)……¥18,000➡ ***¥7,000*** 限定1台

SHARP

- MZ-80B(本体)+グラフィックラム……¥317,000➡ ***¥55,000*** 限定1台
- MZ-2200(本体)+データレコーダー…… 新品同様 ¥147,800➡ ***¥62,000*** 限定4台
- X-ICs(パソコンテレビ)…… 新品同様 ¥219,600➡ ***¥155,000*** 限定5台
- 14M511C(カラーディスプレイ)……¥59,800➡ ***¥39,800*** 限定4台
- 14M522C(4050字カラーディスプレイ)……¥99,800➡ ***¥68,000*** 限定4台

FUJITSU

- FM-7(本体)……¥126,000➡ ***¥55,000*** 限定2台
- FM-77D₂(本体)…… 新品同様 ¥228,000➡ ***¥159,800*** 限定5台
- MB-27611(フロッピーディスク)…… 新品同様 ¥128,000➡ ***¥69,800*** 限定2台
- MB-27409(プリンター)…… 新品同様 ¥98,000➡ ***¥55,000*** 限定2台
- MB-22407(フロッピーインタフェース)……¥14,800➡ ***¥7,500*** 限定5台

SEIKOSHA

- GP-550M(プリンター)…… 新品同様 ¥89,800➡ ***¥45,000*** 限定6台
- GP-550F(プリンター)…… 新品同様 ¥89,800➡ ***¥45,000*** 限定6台
- GP-50MX(プリンター)……¥29,800➡ ***¥18,000*** 限定4台

VICTOR

- MSX(本体)…… 新品同様 ¥64,800➡ ***¥39,800*** 限定10台

TOSHIBA

- パソピア7(本体)……¥119,800➡ ***¥42,000*** 限定3台
- PA7165(カラーディスプレイ)……¥98,000➡ ***¥35,000*** 限定4台
- PA7230(データレコーダ)……¥12,800➡ ***¥6,500*** 限定2台

TOEI

- CDM-1480RX……¥182,800➡ ***¥42,000*** 限定1台

⇧上記の商品は在庫の一部です。いずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(770)2021

NEC

PCS-6143R(PC6001用テニスゲーム)……¥9,800➡ **¥5,000** 限定10本
PCS-6146R(PC6001用迷路ゲーム)………¥6,800➡ **¥3,500** 限定1本
PCS-6148R(ハイジャンプゲーム)…………¥7,800➡ **¥3,800** 限定1本
PCS-6150R(スペースコロニー)……………¥7,500➡ **¥3,800** 限定9本
PCS-6154R(テレビパレット)………………¥6,800➡ **¥3,400** 限定1本
PCS-6158T(カロリー計算)…………………¥2,800➡ **¥1,400** 限定1本
PCS-6159R(やさしいさんすう分数-Ⅰ)……¥7,800➡ **¥3,900** 限定1本
PCS-6161R(クィーンオセロⅡ)……………¥7,800➡ **¥3,900** 限定1本
PCS-6801S(かずのがっこうⅠ・3～4才児)……¥7,800➡ **¥3,900** 限定1本
PCS-6802S(かずのがっこうⅡ・5才児)……¥15,800➡ **¥7,900** 限定9本
PS60-304R(囲碁-死活編)…………………¥7,800➡ **¥3,900** 限定1本
PS60-305F(PC6001MKⅡ用パピコンクッキング)………¥5,600➡ **¥2,800** 限定1本
PS60-809S(ことばともじのがっこうⅠ)…¥32,800➡ **¥16,000** 限定1本
PS66-301F(PC6601用スーパーカレンダー)…¥5,800➡ **¥2,900** 限定12本
PCS-6001R(PC6001用拡張BASIC)…………¥9,800➡ **¥4,900** 限定1本
PCS-6141R(ミュージックエディタ)…………¥9,800➡ **¥4,900** 限定6本
PCS-6142R(グラフジェネレータ)…………¥6,800➡ **¥3,400** 限定5本
PCS-6103(N60みんなで使おうBASIC)………¥2,500➡ **¥1,200** 限定1本
PCS-006(PC8001用日本語文書発行プログラム)…¥48,000➡ **¥9,000** 限定14本
N-CALC-PC(PC8001用表計算プログラム)……¥29,800➡ **¥8,800** 限定13本
PCS-007(PC8001用日本語サポート)……¥18,000➡ **¥9,000** 限定12本
PCS-008(PC8801MKⅡ用簡易日本語ワープロ)…¥38,000➡ **¥19,000** 限定7本
PCS-101-1W(PC8001MKⅡ用CP/M)………¥38,000➡ **¥19,000** 限定1本
PS80-165-MF(3270エミュレータ)………¥95,000➡ **¥47,000** 限定1本
PS80-166-MF(PC8001用ファイル転送ユーティリティ)¥30,000➡ **¥15,000** 限定1本
PCS-105 (PC8801用ファイルコンバータ)…¥18,000➡ **¥6,000** 限定10本
PS80-1001-MF(英文ワープロ)…………¥29,800➡ **¥12,000** 限定1本
PS88-010(PC8801用手書き文書認識アプリケーション)¥65,000➡ **¥19,800** 限定6本
PS88-1001-MF(英文・カナワープロ)……¥29,800➡ **¥15,000** 限定1本
PS88-1001-SF(英文・カナワープロ/8インチ)…¥32,000➡ **¥16,000** 限定1本
PS88-1010-2W(新入力方式日本語ワープロ)…¥62,000➡ **¥31,000** 限定1本
PS88-1015(PCNET用日本語ワープロ)‥¥78,000➡ **¥39,000** 限定1本
PS88-163-SF(3740エミュレータ/8インチ)……¥50,000➡ **¥25,000** 限定3本
PS88-164-MF(3780エミュレータ)………¥50,000➡ **¥25,000** 限定5本
PS88-165-MF(3270エミュレータ)………¥95,000➡ **¥47,000** 限定1本
PS88-166-MF(ファイル転送ユーティリティ)……¥30,000➡ **¥15,000** 限定9本
PS88-166-SF(ファイル転送ユーティリティ/8インチ)‥¥31,000➡ **¥15,000** 限定1本
PS88-167-MF(ETOS-31エミュレータ)………¥60,000➡ **¥30,000** 限定1本
PS88-167-SF(ETOS-31エミュレータ/8インチ)…¥62,000➡ **¥31,000** 限定1本
PS88-641-HSF(PCNETネットワーク/8インチ)……¥52,000➡ **¥26,000** 限定8本
PS88-641-H1W(PCNETネットワーク)……¥50,000➡ **¥25,000** 限定4本
PS88-641-H2W(PCNETネットワーク)……¥50,000➡ **¥25,000** 限定5本
PC-8884(K)(N88漢字BASIC)…………¥22,000➡ **¥11,000** 限定1本
PC-9835-2W(N88DISK-BASIC)………… ¥7,000➡ **¥3,500** 限定1本
PC-9884(K)(N88日本語BASIC)………¥22,000➡ **¥11,000** 限定1本
PS98-101-SF(CP/M-86Ver1.1/8インチ)‥¥43,000➡ **¥21,000** 限定10本
PS98-101-2W(CP/M-86Ver1.1)……¥42,000➡ **¥21,000** 限定11本
PS98-111-HSF(MS-DOSVer'1.25/8インチ)……¥45,000➡ **¥22,000** 限定13本
PS98-111-SF(MS-DOSVer1.25/8インチ)…¥43,000➡ **¥21,000** 限定1本
PS98-111-H2W(MS-DOSVer1.25)……¥43,000➡ **¥21,000** 限定11本
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)¥3,500➡ **¥1,800** 限定18本
PS98-201-SF(PC9801用N88BASICコンバータ/8インチ)‥¥7,500➡ **¥3,800** 限定20本
PS98-201-1W(PC9801用N88BASICコンバータ)……¥6,500➡ **¥3,200** 限定18本
PS98-201-2W(PC9801用N88BASICコンバータ)……¥6,500➡ **¥3,200** 限定15本
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用ユーティリティ/8インチ)¥4,000➡ **¥2,000** 限定16本
PS98-202-H1W(〃)…¥3,700➡ **¥1,800** 限定1本
PS98-202-H2W(〃)…¥3,700➡ **¥1,800** 限定12本
PS98-211-SF(PC9801E・F用N88BASICコンバータ/8インチ)¥7,500➡ **¥3,800** 限定1本
PS98-211-4W(〃)…¥6,500➡ **¥3,200** 限定1本
PS98-212-4W(N88MS-DOSファイルコンバータ)‥¥13,000➡ **¥6,500** 限定1本
PS98-213-H2W(PC9871対応N88DISK BASICソフトウェアドライバ)¥5,000➡ **¥2,500** 限定1本
PS98-214-H2W(PC9871対応MS-DOSソフトウェアドライバ)‥¥5,000➡ **¥2,500** 限定1本
U-16110(PTOSEX2拡張OS)……………¥20,000➡ **¥8,000** 限定1本
U-16140(PTOS-FORTRAN日本語グラフサポート)…¥80,000➡ **¥28,000** 限定1本
U-16199(MS-DOS)…………………¥43,000➡ **¥15,000** 限定1本
U-16402A(カナ漢字変換辞書ファイル)……¥20,000➡ **¥8,000** 限定1本
U-16403A(ソートマージ2,1000件のデータ6分でソート)¥50,000➡ **¥15,000** 限定1本
U-16404(PATM16/24・外字作成ユーティリティ)……¥25,000➡ **¥9,800** 限定1本
U-16413(ソート/マージユーティリティ1000件のデータ2分でソート)¥50,000➡ **¥25,000** 限定1本
U-16424(LANWORD日本語簡易ワープロ)‥¥60,000➡ **¥23,000** 限定1本
U-16426A(LANPLAN2表作成計算用簡易ソフト)…¥50,000➡ **¥18,000** 限定1本
U-16427A(LANFILE2ファイル検索用簡易ソフト)¥40,000➡ **¥12,000** 限定1本
U-16428A(LANGRAPH2グラフ出力用簡易ソフト)…¥40,000➡ **¥12,000** 限定1本

上記の商品はいずれも限定品ですので今すぐお電話下さい。

C.B.クラブ制度

C.B. CLUB

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを**無料**でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、付属品の購入時に**会員特別価格**でご購入になれます。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

●コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。
▼本社注文デスク・買取りデスク

☎03(770)2021

コンピュータバンク
株式会社 パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区道玄坂1-18-8道玄坂プラザ9F
営業時間/AM9:30～PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

全国にFLEX店が続々!!
高額下取りでパソコンが買い安く!!

中古マイコンがラインナップ!

★ワープロ・ファクシミリ・コピー・レジ中古販売開始



貴方のコンピューターを無料査定中!!

切手 107
東京都港区北青山3-3-13
フレックス・ジャパン
ベーマガ⑤

「コンピュータ無料査定希望」
1 購入年月日
2 本体会社・機種名
3 メモリー容量
4 周辺機種名
5 各機種の購入金額及び売希望価格
6 住所・氏名・年令・TEL
7 会社名・TEL

FLEX・OA・SYSTEM ビジネスパソコンでOA化!!

FLEXが厳選した最新ビジネスソフトをデモンストレーションいたします。お気軽にご利用下さい。

- 日本語ワードプロセッサー
- 集計・表計算プログラム
- リレーショナルデーターベース
- 財務会計・給与計算・顧客管理
- 販売管理・在庫管理
- その他業務ソフト



パソコン レンタル 取扱中

NEC人気商品セット特価開始!

- PC-9800シリーズ
- PC-8801mkIIシリーズ

価格はお問い合せ下さい。

〔中古在庫リスト〕

機種	定価	価格
●PC9801F2	~~398.000~~	268.000〜
●PC9801＋漢字	~~338.000~~	148.000〜
●PC8801＋漢字	~~266.000~~	98.000〜
●PC8001MKII	~~123.000~~	48.000〜
●PC6601	~~143.000~~	78.000〜
●PC6001MKII	~~84.800~~	43.000〜
●PC100/20セット	~~507.800~~	258.000〜
●PC8201	~~138.000~~	75.000〜
●PC8801MKII/30	~~275.000~~	158.000〜
●FM11BS	~~398.000~~	268.000〜
●FM11EX＋漢字＋FD	~~511.000~~	238.000〜
●FM11AD	~~338.000~~	148.000〜
●FM7	~~126.000~~	68.000〜
●MZ2200＋カセット	~~147.800~~	68.000〜
●MZ731	~~128.000~~	38.000〜
●X-1セット	~~300.000~~	138.000〜
●X-1D＋I/Oポート	~~337.800~~	168.000〜
●日立マークV	~~119.800~~	38.000〜
●日立S1/10＋漢字	~~167.800~~	98.000〜
●HC20＋カセット	~~164.400~~	75.000〜
●カラーCRT(2000文字)各種		38.000〜
●カラーCRT(4050文字)各種		68.000〜
●フロッピー(2D)各種		75.000〜
●プリンター(9PIN)各種		38.000〜
●プリンター(漢字対応)各種		68.000〜

ワープロも豊富に在庫!! らくらくクレジット1回〜60回迄。

〈新品〉		〈下取品〉	〈差額〉
PC9801M2	←	PC9801F2	＋￥165,000
PC8801 MK2SR モデル30	←	PC8801＋01	＋￥160,000
PC6601SR	←	PC6001MKII	＋￥ 99,800

中古ビデオ・OA機器、販売・買取中!

今月のイベント

東京青山店

6/2〜9	フレックス週間
6/8〜11	グラフィックソフト比較会 インクポット・GT-98・ファニー他
6/14〜16	ワープロソフト試用会 jx word太郎・即戦力スーパーJ WORD2他
6/21〜23	アスキー・インフォミックス試用会

★FLEXオリジナルソフト

●フレックスレセプトシステム(医療請求事務システム)
N5200モデル用(MKII対応)

窓口業務　点数マスターメンテナンス
レセプト作成　病名マスターメンテナンス
集計表・統計表　患者一覧

本体＋ソフトセット価格
リース(42,800/月々)より

●フレックスオリジナルファイルコンバーター

大型コンピュータのデータをパソコンに取り込むイージーオーダーソフト

価格　10,000円から

FLEX メイトショップ 代理店募集

●中古コンピューター販売のメイト店 フレックスコンポート

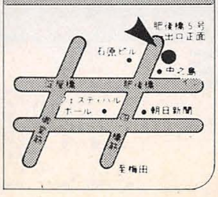
これからショップを経営してみたい方、立地調査からオープン準備、社員教育まで御指導いたします。又、現在コンピューターショップを経営されている方も御相談下さい。

FLEXコムポートが全国続々!!

FLEX 盛岡店 0196-22-4661 盛岡市上田4-21-26	FLEX 富士店 0545-52-7625 富士市伝法3329-6-2		
FLEX 小田原店 0465-35-5591 小田原市城山1-41 新幹線ビル2F	FLEX 秋田店 0188-34-4987 秋田市中通4-17-12	FLEX 長岡店 0258-36-9135 長岡市本町1-2-3	FLEX 成田店 0476-92-0875 印幡郡富里日吉台2-19-15
FLEX 尼崎店 06-416-4416 尼崎市七松町1-3-24	FLEX 津 店 0592-27-3755 0592-24-1123 津市東丸内7-7	FLEX 熊本店 096-366-6777 熊本市新屋敷1-5-12 プレザント新屋敷 1F	FLEX 筑波学園店 0298-52-6434 新治郡桜村天久保3-16-25
FLEX 大分店 0975-32-0044 大分市中央町4-115	FLEX 徳島店 0886-52-2123 徳島市一番町2-8	FLEX 四日市店 0593-53-7503 四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F	FLEX 仙台店 0222-24-0921 仙台市国分町3-9-6

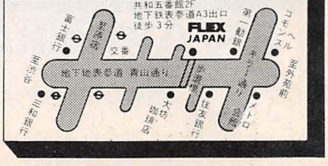
FLEX 大阪店

〒550 大阪市西区江戸堀1-12-3 山一ビル1F
年中無休 ☎06-446-1591



本社 FLEX JAPAN 青山

株式会社フレックス・ジャパン
〒107 東京都港区北青山3-3-13
年中無休　共和五番館2F
※電話番号が変りました。
03-470-1401



通信販売 ジャスコ

AKIHABARA
秋葉原 CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

信用第一

1. 全国無料配達　4. 完全保証
2. 低金利クレジット　5. 日・祭日も営業
3. 頭金なしで商品先どり
※初回支払は端数がプラスされます。

ミュージックシステム
YAMAHA YIS503

YIS-503(本体)……64,800円
SFG-01(FMシンセサイザユニット)……19,800円
YK-10(ミュージックキーボード)……29,800円
RF-01(家庭用カラーTVアダプター)……7,800円
合計標準価格 ~~122,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々3,000円 ㊍ 2万×3回
●36回均等支払例 月々3,600円

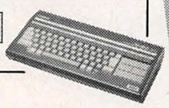
ワープロシステム
東芝 HX-21

HX-21(本体)……79,800円
HX-M200(漢字ROMカートリッジ)……29,800円
HX-P550(ドットプリンタ)……84,800円
HX-P501(プリンタケーブル)……5,000円
HX-C800(データレコーダ)……12,800円
HX-T300(アンテナ切換器)……1,500円
合計標準価格 ~~213,700円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,700円 ㊍ 3万×3回
●48回均等支払例 月々4,900円

MSX

Canon V-20 台数限定
ジョイスティック・ゲームソフトサービス
標準価格 ~~64,800円~~
●15回均等支払例 月々3,600円



Victor HC-60 台数限定
標準価格 ~~64,800円~~
●10回均等支払例 月々4,200円

■本体

メーカー名	型番	標準価格	均等支払例
ナショナル	CF-1200	~~43,800円~~	4,100円×10回
三洋	MPC-3	~~46,800円~~	4,200円×10回
ソニー	HB-101	~~46,800円~~	4,200円×10回
キャノン	V-10	~~54,800円~~	3,700円×10回
三洋	MPC-6	~~55,800円~~	3,400円×15回
ナショナル	CF-2700	~~59,800円~~	3,700円×15回
東芝	HX-20	~~69,800円~~	4,300円×15回
日立	MB-H2	~~79,800円~~	3,800円×20回
ナショナル	CF-3000	~~79,800円~~	3,900円×20回
ビクター	HC-7	~~84,800円~~	4,000円×20回
パイオニア	PX-7	~~89,800円~~	4,400円×20回
ソニー	HB-701FD	~~148,000円~~	7,300円×20回
ナショナル	CF-3300	~~148,000円~~	7,300円×20回

NEC



PC-8801mkⅡSR

PC-8801mkⅡSR model30(本体)……258,000円
(ミニフロッピィディスクドライブ2台実装)
PC-KD851(ディスプレイ)……158,000円
合計標準価格 ~~416,000円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々10,600円 ㊍ 6万×3回
●48回均等支払例 月々9,400円



Mr.PC PC-6601SR

PC-6601SR(本体・キーボード)……155,000円
PC-TV151(ディスプレイ)……94,800円
合計標準価格 ~~249,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,200円 ㊍ 4万×3回
●48回均等支払例 月々5,900円

PC-8001mkⅡSR

PC-8001mkⅡSR(本体)……108,000円
PC-KD251(ディスプレイ)……67,800円
合計標準価格 ~~175,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々5,100円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,900円

PC-6001mkⅡSR

PC-6001mkⅡSR(本体)……89,800円
PC-KD252(ディスプレイ)……67,800円
合計標準価格 ~~157,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,700円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,700円

PC-8801mkⅡ model-10 台数限定
標準価格 ~~168,000円~~
●20回均等支払例 月々5,000円



富士通 FM-NEW7

MB25015(本体)……99,800円
MB27343(14インチカラーCRT)……67,800円
MB26512(カラーCRTケーブル)……1,800円
MB27501(データレコーダ)……12,800円
合計標準価格 ~~182,200円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,100円 ㊍ 2.5万×3回
●48回均等支払例 月々3,800円



FM-77L4

MB25260(本体)……238,000円
MB27331(14インチカラーCRT)……109,800円
合計標準価格 ~~347,800円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々8,800円 ㊍ 5万×3回
●48回均等支払例 月々7,800円

MZ-1500

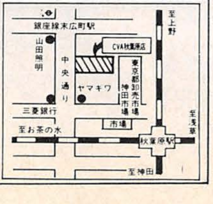
MZ-1500(本体)……89,800円
14M-511B(14インチカラーディスプレイ)……59,800円
合計標準価格 ~~149,600円~~

●20回支払(ボーナス併用)例 月々4,000円 ㊍ 2万×3回
●48回均等支払例 月々3,400円

SHARP X1turbo
特別お買得セット 台数限定
CZ-852C(本体・モデル30)
14型4050/2000文字対応カラーディスプレイ
(テレビチューナーは付属していません)
合計標準価格 ~~386,000円~~ 現金販売価格 298,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々9,300円 ㊍5万×3回
●48回均等支払例 月々8,100円

パソコンのことならハードからソフトまで、何でも揃う。
CVA秋葉原店
●パソコン教室開催中
(電話でお問い合わせ下さい)
●年中無休
●営業時間／10:00AM〜8:00PM
〒101 東京都千代田区外神田4−4−2
TEL 03(258)3711



お申し込みはコレクトコール〈106番〉で!!
東京 03(258)3710(代)
マイコンベーシック係まで。受付時間 10:00AM〜8:00PM
資本金／116億1,181万円　売上高／7,320億円(昭和60年2月現在)
ジャスコ株式会社CVA事業部



BM特選プログラムコーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，“CHECKER FLAG”というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚〜4枚くらいにまとめてください。説明には①内容②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ(変数表，フローチャートなどもあるとよい)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード(例N88SRベーシック)，ページ等Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムは，できるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2〜3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

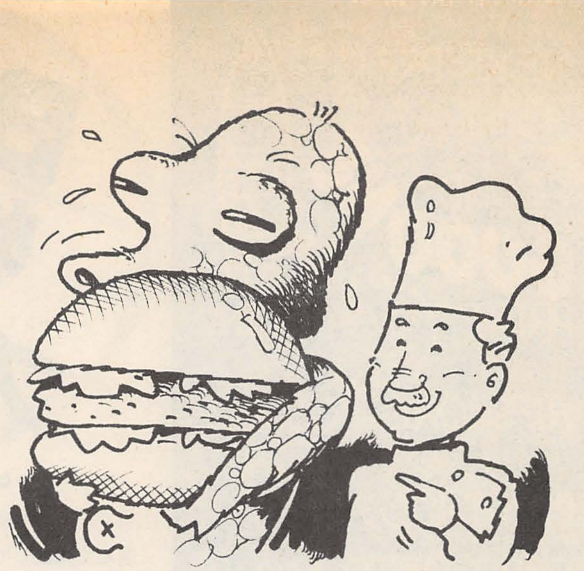
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./L II₂用

ハンバーガ
HUMBURGER

長瀬　謙悟



●STORY

「さあ，がんばるぞ!!」と，サーザー君は，はりきってハンバーガ工場へアルバイトにやってきました。ところが，この材料のどでかいこと，とても動きそうにありません。

そこへ，たまたまハンプトンが通りかかったので，「しめた！」とばかり仕事をはじめたが……。

●Let's Play

毎度おなじみの，IMJKで上下左右に動き，スペース・キーで地震がおきます（ただし，パワーが10以上あるときだけ）。地震をおこしたとき，材料の上にハンプトンがいたら，材料が下に落ちます。

全部を最下段に落とすと，面クリアです。しかし，この工場は古くて，地震を15回使うとくずれるし，ハンプトンにさわったり，材料につぶされたりすると，クビになってしまうのです。

3人クビにならないうちに，材料を落としましょう！

CHECKER FLAG

Dr.D：ゲームはアイデア！　ハデな画面でなくても，おもしろいものはおもしろいのだ。プロ作品ではDATA　EAST社の同名のゲームがある。内容的にはもっとすごい！　電波新聞社からMZ－1500版が発売されているので参考にしたら良いな。

●PROGRAM

作るのに，たいして苦労はしませんでした（これを作るのは，3回目なので……）。

改造としては，ハンプトンを2匹にする，材料を増やすなど，いろいろできると思います。

●ENDING

3日間（約8時間）で作ったものなので，複雑ですが，けっこう楽しめるものになったと思います。

いい忘れましたが，ハンプトンは通路でない所でも上下に移動します。あと，ハンプトンが止まったときは，急いでちがう段に移動してください。そうしないと，ハンプトンがつっこんできます。

参考

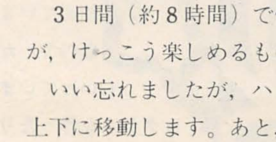
マクドナルドのCM



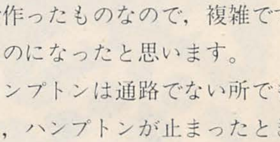
《写真1》タイトル画面。適当なキーでスタート



《写真2》ハンプトンが材料の上に乗るのを待つ



《写真3》スペース・キーで地震をおこす

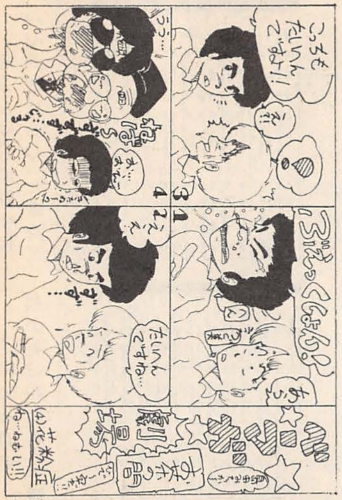


《写真4》材料を最下段まで落としてください！

《OVERFLOW》……今月もまた，おっかしい記事やためになることでいっぱいのOFコーナーです。このコーナーに参加したい人は，アンケート・ハガキに書いて編集部まで送ってください。それでは，どーぞ！

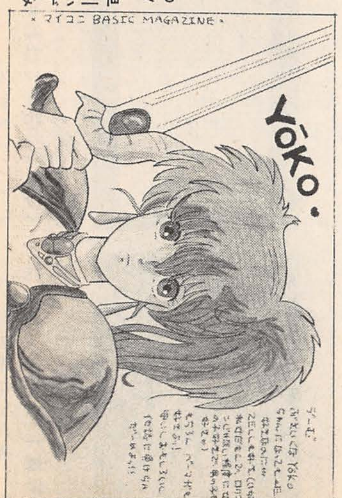
HUMBERGERのプログラム・リスト

```
  10 REM [[[[[ HUMBURGER ]]]]]
  20 GOSUB 1350
  30 REM [[[[[ TITLE ]]]]]
  40 CLEAR :FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,2:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=I,20:PRINT
CHR$($9D):NEXT I
  50 FOR I=3 TO 19:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($9
D):NEXT I
  60 FOR I=1 TO 20
  70 LET CURSOR=3,1:PRINT LEFT$(T$,I)
  80 LET CURSOR=23-I,2:PRINT RIGHT$(T1$,I)
  90 LET CURSOR=3,3:PRINT RIGHT$(T2$,I):MUSIC T1P0ト:NEXT I
 100 LET CURSOR=5,5:PRINT S$(1):LET CURSOR=22,5:PRINT H$(1)
 110 LET CURSOR=3,7:PRINT "SARZER":LET CURSOR=21,7:PRINT "HUMPTOM"
 120 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=I*6,13:PRINT B$(I):NEXT I
 130 LET CURSOR=3,11:PRINT "VEGITABLE":LET CURSOR=11,16:PRINT "CHEESE"
 140 LET CURSOR=16,11:PRINT "TOMATO":LET CURSOR=23,16:PRINT "MEAT"
 150 LET CURSOR=6,18:PRINT "HIT [ANY] KEY TO START"
 160 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 160
 170 MUSIC T1Q2P4トP6ソP2ミレP4ミP8トP2ミソP4ラソラP6シP4シラシP8Uト
 180 REM [[[[[ START ]]]]]
 190 LET S=0:LET R=1:LET N=3:LET V=0:LET R1=0
 200 FOR I=1 TO 4:LET Y2(I)=6:LET Z(I)=0:NEXT I
 210 REM [[[[[ SCREEN ]]]]]
 220 CLEAR :FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=I,20
 230 PRINT CHR$($9D,$A,8,$9D)
 240 LET CURSOR=I,18:PRINT CHR$($85,$A,8,$85):NEXT I
 250 FOR I=4 TO 19:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($9D):LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($9
D):NEXT I
 260 FOR J=6 TO 15 STEP 4:FOR I=5 TO 26
 270 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($85,$A,8,$85):NEXT I:LET CURSOR=4,J:PRINT U1$
 280 LET CURSOR=27,J:PRINT U2$:NEXT J:LET CURSOR=3,21:PRINT "POWER : 0"
 290 FOR I=6 TO 16 STEP 4:LET CURSOR=15,I:PRINT C$
 300 LET CURSOR=14,I:PRINT U2$:LET CURSOR=18,I:PRINT U1$:NEXT I
 310 LET X=28:LET Y=16:LET X1=2:LET Y1=4:LET F=0:LET X9=1:LET M=0
 320 LET X2(1)=6:LET X2(2)=10:LET X2(3)=20:LET X2(4)=24:LET E=20
 330 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=X2(I),Y2(I):PRINT B$(I):NEXT I
 340 LET CURSOR=X,Y:PRINT S$(1):LET CURSOR=3,0:PRINT T$
 350 LET CURSOR=3,1:PRINT T1$:LET CURSOR=3,2:PRINT T2$:LET CURSOR=23,20:PRINT "
REST :";N-1
 360 LET H=0:LET O=0:IF RND(R)).8 THEN LET O=1
 370 REM [[[[[ SARZER ]]]]]
 380 LET A=ASC(INKEY$):IF A=0 THEN GOTO 550
 390 LET CURSOR=X,Y:PRINT C$:IF (A=$4A)*(X)1) THEN LET X=X-1:LET F=0
 400 IF (A=$4B)*(X(28) THEN LET X=X+1:LET F=2
 410 IF (A=$49)+(A=$4D) THEN GOTO 450
 420 LET P=(P=1)+1:LET CURSOR=X,Y:PRINT S$(F+P);:MUSIC T1P0##############シ
 430 IF (A=$20)*(E)=10) THEN GOTO 720
 440 GOTO 570
 450 IF (X()1)*(X()15)*(X()28) THEN GOTO 420
 460 IF A=$49 THEN GOTO 510
 470 IF Y=16 THEN GOTO 420
 480 FOR I=Y TO Y+3
 490 LET CURSOR=X,I:PRINT "   ":LET CURSOR=X,I+1:PRINT S$(5):MUSIC T1P0トミ:NEXT
I
 500 LET Y=Y+4:GOTO 570
 510 IF Y=4 THEN GOTO 420
 520 FOR I=Y TO Y-3 STEP -1
 530 LET CURSOR=X,I+1:PRINT "   ":LET CURSOR=X,I-1:PRINT S$(5):MUSIC T1P0トミ:NEX
T I
 540 LET Y=Y-4:GOTO 570
 550 MUSIC T1P0###D7:LET E=E+1:IF E)30 THEN LET E=E-1
 560 LET CURSOR=10,21:PRINT E;" "
 570 REM [[[[[ HUMPTOM ]]]]]
 580 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT C$:IF O=1 THEN GOTO 1210
 590 IF RND(1)).3 THEN GOTO 650
 600 LET X1=X1+X9:IF (X1(2)+(X1)27) THEN LET X9=-X9
 610 IF (X1=15) THEN LET X9=SGN(X-X1):IF X9=0 THEN LET X9=1
 620 LET P1=(P1=1)+1:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT H$(P1):IF (ABS(X-X1)(2)*(Y=Y1) THEN
 GOTO 920
 630 IF (ABS(X-X1)(3)*(Y=Y1) THEN GOTO 920
 640 GOTO 370
 650 LET Q=SGN(Y-Y1):IF Q=0 THEN GOTO 600
 660 IF (X1=8)+(X1=23)+(X1=1)+(X1=15)+(X1=28) THEN GOTO 680
 670 GOTO 600
 680 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT H$(2)
 690 MUSIC T1P2Q2DトDミP1Dト:LET CURSOR=X1,Y1:PRINT C$
 700 IF RND(R))R-.5 THEN LET O=INT(RND(2))
 710 LET Y1=Y1+4*Q:GOTO 620
 720 REM [[[[[ EARTHQUAKE ]]]]]
 730 FOR I=1 TO 8:PRINT MID$(CHR$(2,2,2,3,3,3,3,2),I,1);:MUSIC T1P0DトD7:NEXT I:
LET M=M+1
 740 LET CURSOR=3,0:PRINT T$:LET CURSOR=3,1:PRINT T1$:LET CURSOR=3,2:PRINT T2$
 750 LET E=E-10:LET CURSOR=10,21:PRINT E;" ":IF M)15 THEN GOTO 970
 760 FOR I=1 TO 4:IF (Y1+2=Y2(I))*(ABS(X1-X2(I))(2) THEN GOTO 780
 770 NEXT I:GOTO 570
 780 IF Z(I)=1 THEN LET I=4:NEXT I:GOTO 570
 790 FOR J=Y2(I) TO Y2(I)+3
 800 LET CURSOR=X2(I),J+1:PRINT B$(I):LET CURSOR=X2(I),J:PRINT "   ":MUSIC T1P0
シ
 810 NEXT J:LET CURSOR=X2(I),Y2(I):PRINT U$
 820 IF (ABS(X-X2(I))(3)*(Y-2=Y2(I)) THEN GOTO 1030
 830 LET S=S+10*R:LET Y2(I)=Y2(I)+4:IF Y2(I)=18 THEN LET Z(I)=1
 840 LET V=V+1:LET I=4:NEXT I:IF V=12 THEN LET V=0:GOTO 860
 850 GOTO 570
 860 REM [[[[[ ROUND ]]]]]
 870 LET CURSOR=11,8:PRINT "ROUND :";R:LET CURSOR=11,9:PRINT "SCORE :";S
 880 LET CURSOR=11,12:PRINT "BONUS :";(42-M)*100:LET S=S+(42-M)*100
 890 MUSIC T1Q2P4トP6ソP4ソソソミトレP6トP4ミ7P6ソP4ソソソミトP6ラP4ソミソP6UトP2シラP6ソP4ミレミP6レ
 900 MUSIC T1Q2P2トP4ミP6ソP4ラソラシシラソP67P4ミレトトDシレミP6ト:LET R1=R1+INT(RND(4))
 910 FOR I=1 TO 4:LET Z(I)=0:LET Y2(I)=6:NEXT I:LET R=R+1:GOTO 210
 920 REM [[[[[ OUT 1 (TOUCH) ]]]]]
 930 LET CURSOR=X,Y:PRINT S$(5):LET CURSOR=X+1,Y:PRINT CHR$($1E)
 940 MUSIC T1P0ラ#ラソ#ソ7レ#レミ#ミ7レ#レト#トDシDラ
 950 LET N=N-1:IF N=0 THEN GOTO 1060
 960 GOTO 210
 970 REM [[[[[ OUT 2 (EARTHQUAKE) ]]]]]
 980 FOR I=4 TO 17:LET CURSOR=RND(30),I:PRINT CHR$(1,3,1,6,1,7,$A,8,8,1,5,1,$B,
1,$C)
 990 LET CURSOR=RND(30),RND(10)+5:PRINT CHR$(1,$E,1,8,1,$C,$A,8,8,1,3,1,7,1,2,1
,1)
1000 FOR J=1 TO 4:POKE $EE80,0,RND($FF):NEXT J:NEXT I
1010 LET CURSOR=X,18:PRINT CHR$($78,1,2,$F9,$A,8,8,8,1,8,$F8,1,$C)
1020 MUSIC T1Q2P4DトDミDソP8Dト:GOTO 950
1030 REM [[[[[ OUT 3 (DOWN) ]]]]]
1040 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(1,2,1,8,1,3,$A,8,8,8,1,5,$78,1,$B)
1050 MUSIC T1P4DトDミDレD7P6Dト:GOTO 950
1060 REM [[[[[ GAME OVER ]]]]]
1070 CLEAR :LET G$(1)="G A M E   O V E R"
1080 LET G$(2)=". . . .   . . . ."
1090 LET G$(3)=CHR$($60,9,$60,9,$60,9,$60,9,9,9,$60,9,$60,9,$60,9,$60)
1100 LET G$(4)=G$(1):LET G$(5)=G$(1)
1110 FOR I=1 TO 20:PLOT RND(62),RND(42),1:NEXT I
1120 LET V=1:LET CURSOR=9,5:PRINT G$(1)
1130 LET CURSOR=11,8:PRINT "SCORE :";S;:LET CURSOR=11,9:PRINT "ROUND :";R;
1140 MUSIC T1Q4P6DトD7P8DラD7P2DミDレP8DミP6DレDソP8DシDソP2D7DミP8D7P4DシDラDソP6DミP4ト
1150 MUSIC T1Q4P6DソP8DラP2DシDラP6DシP9ト
1160 LET CURSOR=9,20:PRINT "HIT [S] KEY"
1170 LET CURSOR=9,5:PRINT G$(V):MUSIC T1POR:LET V=V+1:IF V)5 THEN LET V=1
1180 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 1170
1190 MUSIC T1Q2P0Uト#UトUレ#UレUミU7#U7P6Uソ
1200 GOTO 30
1210 REM [[[[[ ATTACK ]]]]]
1220 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT H$(RND(2)+1):LET H=H+1:IF H)18-R1 THEN GOTO 1250
1230 IF Y()Y1 THEN LET O=0:LET H=0
1240 POKE $EE80,0,RND($FF):GOTO 370
1250 IF Y()Y1 THEN LET O=0:LET H=0:GOTO 370
1260 LET H=SGN(X-X1):FOR I=X1 TO X STEP H
1270 LET CURSOR=I,Y1:PRINT H$(I-INT(I/2)*2+1);
1280 MUSIC T1P07:LET CURSOR=I,Y1:PRINT C$:NEXT I
1290 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(1,$B,1,$E,1,2,$A,8,8,8,1,2,1,$F,1,$B)
1300 MUSIC T1P4Q2DミP6DソP2DトD7P4Dソ
1310 LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$(1,$C,1,$E,1,3,$A,8,8,8,1,8,1,$F,1,6):MUSIC T1P4Q
2DトD7
1320 LET CURSOR=X+1,Y:PRINT CHR$(1,$B,1,2,$A,8,8,1,2,1,$B):MUSIC T1P4Q2Dシレ
1330 LET CURSOR=X+1,Y:PRINT CHR$(1,$C,1,3,$A,8,8,1,8,1,6):MUSIC T1P2Q2トミ7P4ラソP8
ト
1340 GOTO 950
1350 REM [[[[[ C H R ]]]]]
1360 CLEAR :RANDOMIZE :DIM S$(5),H$(2),B$(4),X2(4),Y2(4),Z(4),G$(5)
1370 LET S$(1)=CHR$($22,1,5,$20,$A,8,8,8,1,$B,1,$E,1,3)
1380 LET S$(2)=CHR$($22,1,5,$20,$A,8,8,8,$F5,1,$A,$20)
1390 LET S$(3)=CHR$($20,1,7,$22,$A,8,8,8,1,$C,1,$E,1,2)
1400 LET S$(4)=CHR$($20,1,7,$22,$A,8,8,8,$20,1,1,$F2)
1410 LET S$(5)=CHR$(1,$C,$22,1,3,$A,8,8,8,1,$B,1,$E,1,2)
1420 LET H$(1)=CHR$(1,7,$22,1,5,$A,8,8,8,1,1,$60,1,$A)
1430 LET H$(2)=CHR$(1,$C,$22,1,3,$A,8,8,8,1,5,1,$E,1,7)
1440 LET B$(1)=CHR$(1,1,1,$B,1,$B,$A,8,8,8,1,7,1,$B,1,1)
1450 LET B$(2)=CHR$($FB,$FA,$F9,$A,8,8,8,$F6,$F7,$F8)
1460 LET B$(3)=CHR$(1,$C,$12,1,3,$A,8,8,8,1,$E,1,$E,1,$E)
1470 LET B$(4)=CHR$($8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$8C,$85,$8D)
1480 LET C$=CHR$($20,$20,$20,$A,8,8,8,$20,$20,$20)
1490 LET U1$=CHR$($84,$A,8,$8C):LET U2$=CHR$($83,$A,8,$8D)
1500 LET U$=CHR$($85,$85,$85,$A,8,8,8,$85,$85,$85)
1510 LET T$=CHR$($86,$86,$20,$20,$84,$91,$8E,$86,$20,9,9,$20,$8E,$20,$84,$8E)
1520 LET T$=T$+CHR$($8F,$83,$8E,$20)
1530 LET T1$=CHR$($8A,$88,$86,$86,$86,$86,$86,$8A,$83,$86,$86,$20,$8A,$8E,$8C,$
88)
1540 LET T1$=T1$+CHR$($8A,$82,$8A,$8E)
1550 LET T2$=CHR$($8D,$8C,$8C,$93,$20,9,$20,$81,$8D,$8C,$93,$20,$8B,$20,$8C,$8D
)
1560 LET T2$=T2$+CHR$($81,$8D,$8B,$20)
1570 RETURN
```



評…おかげさまでなおりました（影）

by 斉藤久典



評…カラーでないのが残念（編）

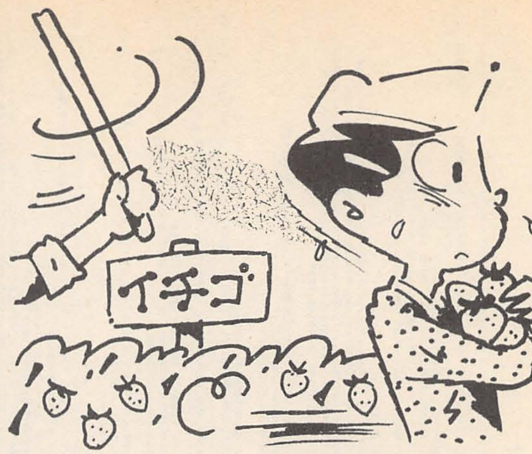
by 早川いずみ

★ベーマガの売上げを伸ばすには，表紙に影の生写真を載せる（逆に減るかもね）。すると，愛読者と物好きが買ってくれる。（奈良市・**藤原健一13才**）……【**編集長**：会議の結果，やはり影の写真は載せないことに決定！】

ベーシックマスターJr.用

STRAWBERRY FIELD（ストロベリーフィールド）

一夜



〝イ・チ・ゴがたびた〜い!!〟から，畑へこっそりといったんだけど，農家のおじさんに見つかっちゃったのだ。でも，おなかの虫はがまんできなくて……。

では，いただきますよ!

遊びかた

各日のはじめにでてくる数は，絶対にひろわなくちゃいけない赤イチゴの数。女の子は，[A][Z][，][・]でおじさんをかわしながら，イチゴをひろっていき，10回だけスペース・キーで，足の下へ穴を掘っておけます。

おじさんたちは，進む所によっては，立ち止まりながらも追ってくるんです。赤イチゴは10点。金色イチゴは，その日のそれまでにひろった赤イチゴの数×10点。

金色イチゴを全部ひろって，赤イチゴを必要分以上ひろった目印にと，変わった出口の門にくれば，その日は終わり。明日はちがう畑へと，いざいかん。畑は七つあるよ。でも，3回つかまったら，もうおしまい。

遊ぶ前に

入力前には，ダイレクトにCALL＄E37Eを実行。プログラムが止まってるときは，GOTO40でテキスト画面になって，カラー・ラムをクリアします。

1530行以下のマシン語のデバグがすんだら，1460行のREMの3文字を削除しましょう。

プログラム

実に，プログラム中に乱数がない。これは，420行に乱数もどきがあるからで，ゲーム中は完全パターンにして，必勝法を見つけるようにしたのです。

畑のデータは，はじめから順に，

●X方向へ伸びる川

XS，XE，Y，…，.1

XS≦XE（S＝START，E＝END）

●Y方向へ伸びる川

X，YS，YE，…，.1

YS≦YE

川を作るときは，渡る所も考えなくちゃ。

●金色イチゴ

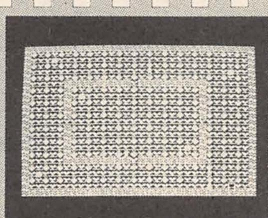
X，Y，…，.1

5個ぐらいかな。

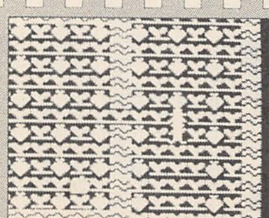
●農家のおじさん



《写真1》カラー・アダプタでキレイな画面!



《写真2》白黒ではわかりにくいですがー



《写真3》おじさんから逃げてイチゴをとる



《写真4》ときには落とし穴を掘るのもいいネ!

★つぎの漢字は，ある有名な外人です。わかった人は，OFまで。「牛頓」，「法蘭克林」，「林肯」，「愛因斯担」。（北海道室蘭市・内田　智11才）……【影：かわった人じゃない，わかった人がいたら教えとくれ!】

X，Y，…，.1

2～4人ぐらい。また，DATA中に並ぶ順が，前半分ならY方向，後ろならX方向を初めに合わせようと進むから，よく考えて書くように。

一つぶんのデータ群のはじめに，なん番目かを知らせる数をマイナスにしてデータに。そして，各個別のデータの終わりに .1，一群の終わりに .2 で，最後の群なら .3 に代わります。

各キャラの座標は，画面上の葉に当たる所にして，画面からはみだせば，まず暴走するでしょう。あと，データの総数は，あまり増やさないでね。

カラーでないなら，1630行の後半分を00にして，1500行を＄7706に変えると，見やすいですよ。

STRAWBERRY FIELDのプログラム・リスト

```
   5 REM
  10 REM --- STRAWBERRY FIELD ---
  20 REM --- ONNANOKO SOFT ---
  30 CLEAR :LET A=$3C00:LET A1=$3C10:LET A2=$E890:GOTO 50
  40 POKE $EFE0,0:CALL $E14F:END
  50 POKE A2,7,0,1:CLEAR :RANDOMIZE :DIM X1(5),Y1(5),C1(5)
  60 LET S=0:LET H=12000:LET H$="MOMOKO":GOSUB 1460
  70 GOSUB 980
  80 LET Q=1:LET S=0:LET S3=60:LET G=1:LET M=3
  90 LET X=25:LET Y=22:LET C=1:LET B=10:LET S1=0:LET S2=0:LET R=0
 100 LET R1=7+Q:LET R2=3+Q:LET O=0:LET N=0:LET G1=0:GOSUB 750
 110 REM --- I MOVE ---
 120 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$20 THEN GOTO 450
 130 LET X9=X-(K=$2C)+(K=$2E):LET Y9=Y-(K=$41)+(K=$5A)
 140 LET P=PEEK($100+X9+Y9*$20)
 150 ON P+1 GOTO 520,170,480,200,200,200,160,200,540
 160 LET O=1
 170 POKE A,X,Y,C:CALL A1:LET X=X9:LET Y=Y9:LET C=P
 180 POKE A,X,Y,5:CALL A1:ON O GOTO 610
 190 REM --- FARMER MOVE ---
 200 FOR I=1 TO N:IF C1(I)<>4 THEN GOTO 230
 210 IF R>4 THEN GOTO 400
 220 LET C1(I)=1
 230 IF I<=N/2 THEN GOTO 260
 240 IF X=X1(I) THEN GOTO 290
 250 GOTO 280
 260 IF Y=Y1(I) THEN GOTO 280
 270 GOTO 290
 280 LET X9=X1(I)+SGN(X-X1(I)):LET Y9=Y1(I):GOTO 300
 290 LET X9=X1(I):LET Y9=Y1(I)+SGN(Y-Y1(I))
 300 LET P=PEEK($100+X9+Y9*$20)
 310 ON P+1 GOTO 400,370,320,340,370,360,400,400,400
 320 IF R<R1 THEN LET R1=R1+.05:GOTO 370
 330 GOTO 400
 340 IF (R<R2)+(R<50)*(C1(I)=3) THEN LET R2=R2+.1:GOTO 370
 350 GOTO 400
 360 LET O=1
 370 POKE A,X1(I),Y1(I),C1(I):CALL A1
 380 LET X1(I)=X9:LET Y1(I)=Y9:LET C1(I)=P
 390 POKE A,X1(I),Y1(I),6:CALL A1
 400 NEXT I:ON O GOTO 610
 410 REM --- LIKE RANDOM ---
 420 LET R=R+27:IF R>99 THEN LET R=R-100
 430 GOTO 120
 440 REM --- DIG A HOLE ---
 450 IF (B=0)+(C=4) THEN GOTO 200
 460 LET C=4:LET B=B-1:MUSIC T1POUト:GOTO 200
 470 REM --- PICK STRAWBERRY ---
 480 LET S=S+10:LET S1=S1+1:MUSIC T1POUソ
 490 IF S1=S3 THEN POKE A,28,22,8:CALL A1
 500 LET P=1:GOTO 170
 510 REM --- GOLD STRAWBERRY ---
 520 LET S=S+S1*10:LET S2=S2-1:MUSIC T1POUソ:LET P=1:GOTO 170
 530 REM --- DAY CLEAR ---
 540 IF S2>0 THEN GOTO 200
 550 MUSIC T2P2P3ララソ7P5UトP3UレRP3ララソ7P5UトP7Uレ
 560 CLEAR :POKE A2,2:LET CURSOR=8,8:PRINT "I ATE STRAWBERRYS !"
 570 POKE A2,5:LET CURSOR=8,10:PRINT "TRY NEXT DAY !"
 580 LET G=G+1:IF D1=.3 THEN LET G=1
 590 LET S3=S3+5*(S3<140):LET Q=Q+1:GOTO 650
 600 REM --- CATCH I ---
 610 LET M=M-1:IF M=0 THEN GOTO 670
 620 MUSIC T2P3ソラ7UレUトRUレUトUレP5Uト
 630 CLEAR :POKE A2,2:LET CURSOR=6,8:PRINT "I WAS CAUGHT BY FAMER"
 640 POKE A2,5:LET CURSOR=8,10:PRINT "MY CHANCE :";M
 650 POKE $EFE0,0:FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 90
 660 REM --- GAME OVER ---
 670 MUSIC T2P3UレUトUレUトP5ソP3ラP77
 680 CLEAR :POKE $EFE0,0:POKE A2,2:LET CURSOR=8,8:PRINT "MY GAME IS OVER"
 690 IF H>=S THEN GOTO 710
 700 LET CURSOR=2,10:INPUT "NAME ",H$:LET H$=LEFT$(H$,16):LET H=S
 710 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
 720 CLEAR :LET CURSOR=8,8:PRINT "SORRY ! FARMERS ";CHR$($98)
 730 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 70
 740 REM --- DRAW ---
 750 CLEAR :POKE A2,2:LET CURSOR=8,6:PRINT "TODAY IS";Q;" DAY"
 760 POKE A2,5:LET CURSOR=2,10:PRINT "I MUST PIC"
 770 LET CURSOR=3,12:PRINT "THE STRAWBERRYS ABOVE [";S3;" ]"
 780 POKE A2,3:LET CURSOR=6,14:PRINT "SCORE    :";S
 790 FOR I=1 TO 3000-400*G:NEXT I:RESTORE
 800 READ D:IF D<>-G THEN GOTO 800
 810 CALL $E38D:POKE $EFE0,$C0:CALL $3C99
 820 FOR X9=0 TO 31:POKE A,X9,0,3:CALL A1
 830 POKE A,X9,23:CALL A1:NEXT X9
 840 FOR Y9=1 TO 22:POKE A,0,Y9:CALL A1
 850 POKE A,31,Y9:CALL A1:NEXT Y9
 860 POKE A,X,Y,5:CALL A1:POKE A,28,22,7:CALL A1
 870 READ D1:IF D1=.1 THEN LET G1=G1+1:GOTO 870
 880 ON G1 GOTO 910,930,940,960
 890 READ D2,D3:FOR X9=D1 TO D2
 900 POKE A,X9,D3,3:CALL A1:NEXT X9:GOTO 870
 910 READ D2,D3:FOR Y9=D2 TO D3
 920 POKE A,D1,Y9,3:CALL A1:NEXT Y9:GOTO 870
 930 READ D2:POKE A,D1,D2,0:CALL A1:LET S2=S2+1:GOTO 870
 940 READ D2:POKE A,D1,D2,6:CALL A1:LET N=N+1
 950 LET X1(N)=D1:LET Y1(N)=D2:LET C1(N)=1:GOTO 870
 960 MUSIC T2P3ララソ7P5UトUレRソP3シラR:RETURN
 970 REM --- TITLE ---
 980 CLEAR :POKE A2,2:LET CURSOR=8,6:PRINT "STRAWBERRY FIELD"
 990 POKE A2,3:LET CURSOR=4,10:PRINT "SCORE    :";S
1000 LET CURSOR=4,12:PRINT "HI SCORE:";H
1010 LET CURSOR=6,14:PRINT "BEST :";H$
1020 POKE A2,5:LET CURSOR=10,16:PRINT "[A]UP   LEFT RIGTH"
1030 PRINT TAB(10);"[Z]DOWN  [,] [.]"
1040 PRINT TAB(10);"[SCACE] HOLE"
1050 POKE A2,$C:LET CURSOR=10,20:PRINT "PUSH [S] KEY"
1060 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1060
1070 RETURN
1080 REM --- FIELDS DATA ---
1090 DATA -1
1100 DATA 06,14,06,16,24,06,06,14,18,16,24,18,.1
1110 DATA 06,07,11,06,13,17,24,07,11,24,13,17,.1
1120 DATA 04,02,02,20,08,08,22,16,28,04,.1
1130 DATA 14,16,06,04,20,20,.1,.2
1140 DATA -2
1150 DATA 09,19,10,21,30,10,.1
1160 DATA 08,01,07,08,09,13,08,15,22,.1
1170 DATA 06,02,04,20,10,12,16,22,26,02,.1
1180 DATA 06,06,14,18,26,06,.1,.2
1190 DATA -3
1200 DATA 08,24,10,.1
1210 DATA 08,11,15,08,17,22,24,01,05,24,07,09,.1
1220 DATA 02,02,04,20,14,08,14,12,28,04,.1
1230 DATA 18,08,14,14,18,18,.1,.2
1240 DATA -4
1250 DATA 06,25,12,.1
1260 DATA 16,05,18,.1
1270 DATA 14,10,14,14,18,10,18,14,.1
1280 DATA 12,16,22,08,22,18,.1,.2
1290 DATA -5
1300 DATA 01,05,12,07,23,12,25,30,12,.1
1310 DATA 16,01,05,16,07,17,16,19,22,.1
1320 DATA 18,14,26,06,04,04,02,20,10,10,.1
1330 DATA 08,06,14,20,26,02,.1,.2
1340 DATA -6
1350 DATA 09,23,10,.1
1360 DATA 08,01,05,08,07,15,08,17,22,24,01,05,24,07,15,24,17,22,.1
1370 DATA 04,04,04,20,16,08,16,12,28,04,.1
1380 DATA 12,12,22,16,26,06,.1,.2
1390 DATA -7
1400 DATA 06,24,06,.1
1410 DATA 16,07,22,.1
1420 DATA 02,12,14,08,14,20,18,08,18,20,.1
1430 DATA 10,16,08,04,18,16,.1
1440 DATA .3
1450 REM --- READ DATA ---
1460 PRINT "READ DATA":RESTORE :REM IF PEEK($3D29)=$F THEN RETURN
1470 READ D:IF D<>.3 THEN GOTO 1470
1480 LET D=0:FOR I=$3C10 TO $3D29:READ D$:LET D1=VAL("$"+D$)
1490 POKE I,D1:LET D=D+D1:NEXT I
1500 IF D=$7A75 THEN RETURN
1510 PRINT "DATA ERORR";CHR$(7)
1520 REM --- C.G DATA ---
1530 DATA F6,3C,02,CE,3D,21,BD,F0,03,A6,00,B7,E8,90,CE,3C
1540 DATA 00,E6,01,4F,58,58,58,58,49,58,49,EB,00,89,01,A7
1550 DATA 04,E7,05,A6,02,FE,3C,04,A7,00,CE,3C,00,4F,E6,02
1560 DATA 58,49,58,49,58,49,CB,D9,89,3C,97,43,D7,44,E6,00
1570 DATA A6,01,8B,09,97,45,D7,46,DE,43,A6,00,DE,45,A7,00
1580 DATA DE,43,A6,01,DE,45,A7,20,DE,43,A6,02,DE,45,A7,40
1590 DATA DE,43,A6,03,DE,45,A7,60,DE,43,A6,04,DE,45,A7,80
1600 DATA DE,43,A6,05,DE,45,A7,A0,DE,43,A6,06,DE,45,A7,C0
1610 DATA DE,43,A6,07,DE,45,A7,E0,39
1620 REM --- DRAW DATA ---
1630 DATA 86,01,B7,3C,02,86,01,B7,3C,06,BD,3C,B0,86,02,B7
1640 DATA 3C,02,86,02,B7,3C,06,CE,01,01,FF,3C,00,BD,3C,10
1650 DATA CE,3C,00,A6,00,AB,06,81,1E,22,04,A7,00,20,EE,A6
1660 DATA 01,AB,06,81,16,22,08,A7,01,86,01,A7,00,20,DE,39
1670 REM --- CHR DATA ---
1680 DATA 08,7A,EC,FF,FE,BE,F6,FC,00,C6,EE,7C,30,10,FF,00
1690 DATA 28,10,7C,DE,F6,7C,38,10,FF,8F,24,F1,8F,24,F1,FF
1700 DATA 00,7E,7E,66,66,7E,7E,00,38,38,FE,38,7C,FE,28,6C
1710 DATA 38,3A,7C,B8,38,38,28,C6,FF,81,81,81,81,FF,81,81
1720 DATA FF,FF,FF,81,FF,FF,81,81
1730 REM --- CHR'S COLOR DATA ---
1740 DATA 06,04,03,75,07,02,01,07,0F
```

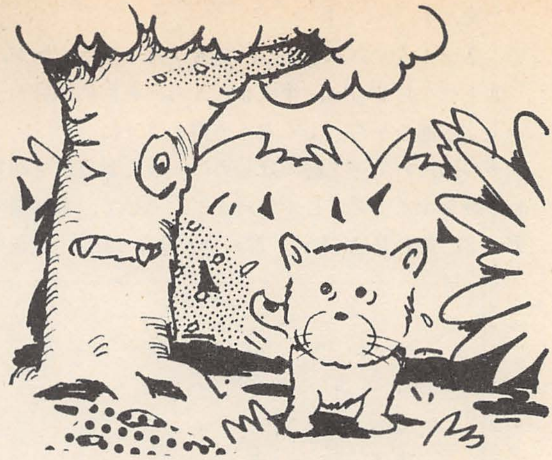


★4月号のOFコーナーの県対抗ベスト8の発表！8位は群馬，神奈川，大阪，北海道，千葉。3位は兵庫，埼玉。1位は東京です。（大阪府豊中市・Mr. 松竹梅）……【編：統計のプロですね。影：読者もヒマなんだねー。】

ベーシックマスターLⅢ/マーク5/S1用

LOSE CAT
（ルーズキャット）

めぞん一刻

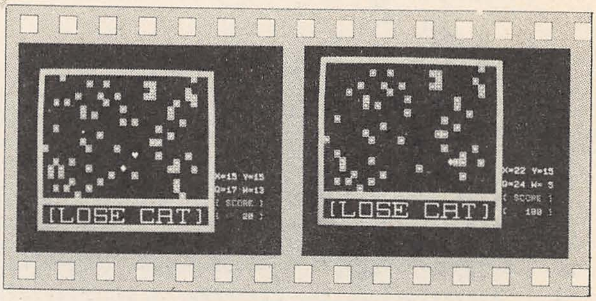


はじめに

あなた(◆)は，ネコ(♥)と公園で遊んでるうちに，ネコが迷い子になってしまったのです。

遊びかた

右下のXとYが自分の座標で，QとWがCATの座標です。この二つの座標を，カーソル・キーを使って，一つにするゲームです。



《写真1》ランダムに出現するネコをつかまえて！　《写真2》岩がじゃまして動けなくなる

LOSE CATのプログラム・リスト

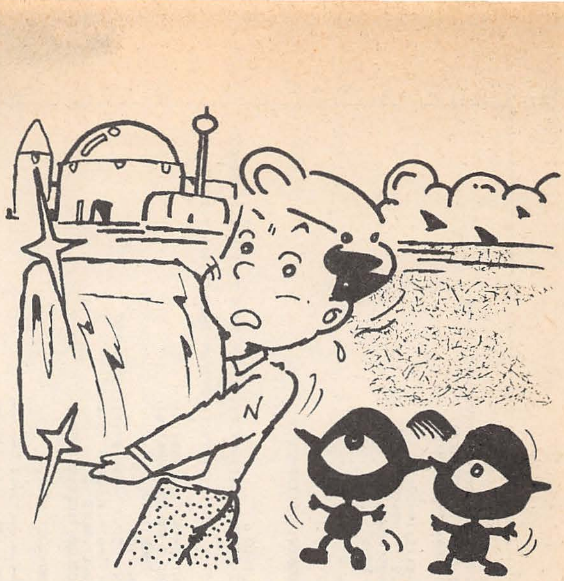
```
10 GOTO 200
20 '■■■■■ メイン [030-180] ■■■■■
30 X=X+(PEEK(&HFFE0)=131)-(PEEK(&HFFE0)=133)
40 Y=Y+(PEEK(&HFFE0)=129)-(PEEK(&HFFE0)=132)
50 IF PEEK(&HFFE0)=128 OR S=0 THEN POKE&HFFE0,&HF0:COLOR 7:WIDTH 80:END
60 IF X=Q AND Y=W THEN COLOR ,1:BEEP:COLOR 12,0:O=1:S=S+10:LOCATE Q,W:PRINT"□";
70 IF SCREEN(X,Y)<>32 THEN X=P:Y=R
80 COLOR 5:LOCATE P,R:PRINT" ";:LOCATE X,Y:PRINT"◆";
90 P=X:R=Y:LOCATE 31,16:PRINT USING"X=## Y=##";X,Y
100 ON N GOTO 110,120
110 COLOR 3:N=2:GOTO 130
120 COLOR 6:LOCATE 31,18:PRINT USING"Q=## W=##";Q,W:COLOR 0:N=1
130 LOCATE 33,22:PRINT USING"#####";S
140 ON O GOTO 150,160
150 E=30:O=2:Q=RND*28+1:W=RND*18+1
160 IF E<15 THEN LOCATE Q,W:PRINT"♥";
170 IF E=0 THEN COLOR 12:LOCATE Q,W:PRINT"□";:O=1:S=S-10 ELSE E=E-1
180 GOTO 30
190 '■■■■■ ショキ [200-290] ■■■■■
200 WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:POKE&HFFE0,&H0C
210 X=29:Y=19:P=X:R=Y:O=1:E=0:N=1:S=100
220 LINE(0,0)-(30,20)," ",2,BF
230 LINE(0,0)-(30,20),"■",2,B:LINE(0,0)-(30,24),"■",2,B
240 COLOR 6:FOR I=1 TO 50:COLOR 12:LOCATE RND*28+1,RND*18+1:PRINT"□";:NEXT
250 LINE(28,18)-(29,19)," ",B:COLOR 2
260 LOCATE 31,20:PRINT"[ SCORE ]";:LOCATE 31,22:PRINT"[        ]";:COLOR 7
270 LOCATE 2,21:PRINT"┌┬ ┌─┐┌─┐┌─┬┐ ┌─┐┌─┐┌┬┐┐";
280 LOCATE 2,22:PRINT"││ │ ││ │└─┐├  │  ├─┤ │ │";
290 LOCATE 2,23:PRINT"└ └─┘└─┘└─┘└┴┘ └─┘┴ ┴ ┴ ┘";:GOTO 30
300 '*** <> [ LOSE CAT ] <> AD.1985.01.24 <> BY.MAISON IKKOKU <> ***
```

ベーシックマスターL III マーク5/S1用

ヘルパー

HELPER

Mr. I LOVE YOU



STORY

199X年，日本は，新しい物質をエネルギー源とする，発電所をつくりあげた。しかし，新しい物質「アイス・バン」は，人間の直接の力でないと動かないし，まわりには「タマタ」が，うようよいる。

日本政府は，国民から助っ人を募った。さあ，あなたはアイス・バンをうまく運んで，アイス・バンを発電機の上にのせてください。

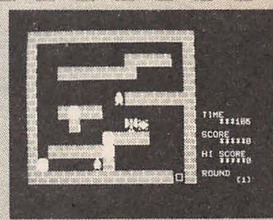
How to play

アイス・バンは，2468で動かし，5でSTOPです。タマタにつかまらないように，1面から3面まで，ガンバッテネ！

1面は，1匹のタマタをとじこめれます。



《写真1》タマタの追跡をかわしアイス・バンを運べ



《写真2》頭を使って右下まで運んでいけばOK

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
100 DIM CHR(20):WIDTH 40:FOR I=1 TO 20
110 READ X$:CHR(I)=ASC(X$):NEXT
120 POKE&HFFE9,1
130 POKE &HFFEA,2:GOSUB 210
140 POKE &HFFEA,4:GOSUB 210
150 POKE &HFFEA,1:GOSUB 210
160 CLS:POKE &HFFE9,0:POKE &H116,32
170 FOR I=1 TO 5:P=I*4
180 LOCATE P-4,15:PRINT CHR$(CHR(P-3))+CHR$(CHR(P-2))
190 LOCATE P-4,16:PRINT CHR$(CHR(P-1))+CHR$(CHR( P ))
200 NEXT:POKE&H116,7:END
210 FOR I=1 TO 20:X=&HA000+CHR(I)*8:FOR B=X TO X+7
220 READ M:POKE B,M:NEXT:NEXT
230 X=&HA100:FOR I=X TO X+7:POKE I,0:NEXT
240 RETURN
250 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,J
260 DATA K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T
270 ' ▒▒▒▒▒ R E D ▒▒▒▒▒
280 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
290 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
300 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
310 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
320 DATA 193,231,243,242,251,249,255,255
330 DATA 131,231,207, 79,223,159,255,255
340 DATA 251,243,192,  0,  0,  0, 14, 14
350 DATA 223,207,  3,  0,  0,  0,112,112
360 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  2,  6,  6
370 DATA   0,  0,  0,  0,  0, 32, 96, 96
380 DATA   0,  0,  0,  0, 12, 12, 62, 62
390 DATA   0,  0,  0,  0, 48, 48,124,124
400 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
410 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
420 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
430 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
440 DATA   0,  0, 56, 33,  1,  1,  1,127
450 DATA   0,  0, 28,132,128,128,128,254
460 DATA 127,  1,  1,  1, 33, 56,  0,  0
470 DATA 254,128,128,128,132, 28,  0,  0
480 ' ▒▒▒▒▒ GREEN ▒▒▒▒▒
490 DATA   1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,255
500 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,255
510 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,255
520 DATA   1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,255
530 DATA 192,224,243,242,251,248,224,224
540 DATA   3,  7,207, 79,223, 31,  7,  7
550 DATA 248,240,192,  0,  0,  0, 14, 14
560 DATA  31, 15,  3,  0,  0,  0,112,112
570 DATA   1,  3,  7,  7, 15, 11, 31, 31
580 DATA 128,192,224,224,240,176,248,248
590 DATA  31, 31, 31, 15, 15, 12,  0,  0
600 DATA 248,232,216,240,240, 48,  0,  0
610 DATA  63,127,255,255,255,255,255,255
620 DATA 252,254,255,255,255,255,255,255
630 DATA 255,255,255,255,255,255,127, 63
640 DATA 255,255,255,255,255,255,254,252
650 DATA   0,  0, 56, 33,  1,  3, 15,127
660 DATA   0,  0, 28,132,128,192,240,254
670 DATA 127, 15,  3,  1, 33, 56,  0,  0
680 DATA 254,240,192,128,132, 28,  0,  0
690 ' ▒▒▒▒▒ BULU! ▒▒▒▒▒
700 DATA   1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,255
710 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,255
720 DATA   0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,255
730 DATA   1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,255
740 DATA 192,224,240,241,248,216,192,192
750 DATA   3,  7, 15,143, 31, 27,  3,  3
760 DATA 248,240,195,  3,  2,  2,  0,  0
770 DATA  31, 15,195,192, 64, 64,  0,  0
780 DATA   1,  3,  7,  7, 15, 11, 31, 31
790 DATA 128,192,224,224,240,176,248,248
800 DATA  31, 31, 31, 15,  3,  0,  0,  0
810 DATA 248,232,216,240,192,  0,  0,  0
820 DATA  63,127,255,255,255,255,255,255
830 DATA 252,254,255,255,255,255,255,255
840 DATA 255,255,255,255,255,255,127, 63
850 DATA 255,255,255,255,255,255,254,252
860 DATA   0,  0, 56, 33,  7, 31, 63,127
870 DATA   0,  0, 28,132,224,248,252,254
880 DATA 127, 63, 31,  7, 33, 56,  0,  0
890 DATA 254,252,248,224,132, 28,  0,  0
```

★ボクは，もし今度送るプログラムが採用になって，原稿料を1万円以上もらえたら，「ガラスの仮面」のコミックスを全巻買いたい。（茨城県筑波郡・**吉原俊夫13才**）……**【影：とらぬイタチのカラーはサンヨーだな。】**

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

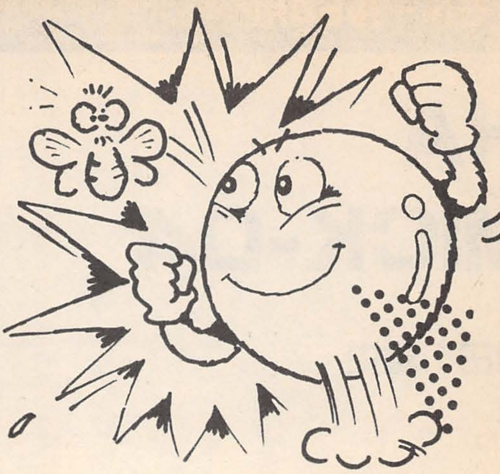
```
100 '*********************
110 '*  H E L P E R !!  *
120 '*       BY          *
130 '*   Mr. I LOVE YOU *
140 '*********************
150 RANDOMIZE (TIME/4):SCREEN 0,1,1:DIM PAT$(3,12)
160 DEFINTA-Z:DEFFNS(X,Y)=SCREEN(X,Y)
170 COLOR 7,0:WIDTH 40:POKE&HFFD4,128
180 TI$(1)=" [graphic characters] "
190 TI$(2)=" [graphic characters] "
200 TI$(3)=" [graphic characters] "
210 TI$(4)=" [graphic characters] "
220 TI$(5)=" [graphic characters] "
230 FOR I=0 TO 11:FOR J=1 TO 3
240 READ PAT$(J,I):NEXT:NEXT
250 CLS:SCREEN 0:FOR I=0 TO 199 STEP 5
260 LINE( 0,  I)-(639,  I),PSET,(RND*6)+1:NEXT
270 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 31:COLOR I
280 LOCATE  5, I:PRINT LEFT$(TI$(I),J)
290 NEXT:BEEP:NEXT:FOR I=1 TO 1000:NEXT
300 FOR I=1 TO 5:LOCATE  5, I:COLOR 6
310 PRINT TI$(I):BEEP:NEXT
320 LINE(160, 60)-(490,180),PRESET,BF
330 FOR J=1 TO 20 STEP 4
340 POKE&H116,32
350 LOCATE 12, 7+(J/4)*3:PRINT CHR$(64+J)+CHR$(65+J)
360 LOCATE 12, 8+(J/4)*3:PRINT CHR$(66+J)+CHR$(67+J)
370 NEXT:COLOR 7
380 LOCATE 15, 9:PRINT ".....   WALLER"
390 LOCATE 15,12:PRINT ".....   HELPER"
400 LOCATE 15,15:PRINT ".....   TAMATA"
410 LOCATE 15,18:PRINT ".....   LETICE"
420 LOCATE 15,21:PRINT ".....   ICEBAN"
430 LOCATE 10,25:PRINT " HIT [ RETURN ] KEY! ";
440 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 430
450 CLS:SC=0:RO=0
460 KA=0:TA=0:TI=250:RO=RO+1:IF RO=4 THEN 1080
470 LINE( 0, 0)-(29,23)," ",BF
480 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 14
490 A=VAL(MID$(PAT$(RO,I),J+1,1))
500 ON A+1 GOTO 600,510,520,530,540,550,560
510 PA= 65:CO=32                              :GOTO 570
520 PA= 77:CO=32:KA=KA+1:KX(KA)=J*2:KY(KA)=I*2:GOTO 570
530 PA= 81:CO=32:IX=J*2:IY=I*2                :GOTO 570
540 PA=152:CO= 5:JX=J*2:JY=I*2                :GOTO 570
550 PA= 69:CO=32:WX=J*2:WY=I*2                :GOTO 570
560 PA= 73:CO=32:TA=TA+1:TX(TA)=J*2:TY(TA)=I*2
570 POKE&H116,CO
580 LOCATE J*2,I*2  :PRINT CHR$(PA  )+CHR$(PA+1)
590 LOCATE J*2,I*2+1:PRINT CHR$(PA+2)+CHR$(PA+3)
600 NEXT:NEXT:COLOR 7:BEEP:BEEP:BEEP
610 LOCATE 31,13:PRINT "TIME"     :LOCATE 34,14:PRINT USING"**####";TI;
620 LOCATE 31,16:PRINT "SCORE"    :LOCATE 34,17:PRINT USING"**####";SC;
630 LOCATE 31,19:PRINT "HI SCORE":LOCATE 34,20:PRINT USING"**####";HI;
640 LOCATE 31,22:PRINT "ROUND"    :LOCATE 34,23:PRINT USING"   [#]";RO;
650 FOR I=1 TO KA:IF FNS(KX(I),KY(I)+2)=32 THEN GOSUB 1290
660 NEXT I:IF FNS(IX,IY+2)=32 THEN GOSUB 1360
670 COLOR 7
680 LOCATE WX,WY  :PRINT "  "
690 LOCATE WX,WY+1:PRINT "  "
700 ON VAL(INKEY$)+1 GOTO 760,760,740,760,710,750,720,760,730,760
710 XX=-2:YY= 0:GOTO 760
720 XX= 2:YY= 0:GOTO 760
730 XX= 0:YY=-2:GOTO 760
740 XX= 0:YY= 2:GOTO 760
750 XX= 0:YY= 0
760 WX=WX+XX:WY=WY+YY
770 IF FNS(WX,WY)=65 OR FNS(WX,WY)=152 THEN WX=WX-XX:WY=WY-YY
780 IF FNS(WX,WY)=77 OR FNS(WX,WY)=81 THEN 790 ELSE 800
790 IF FNS(WX+XX,WY)=32 THEN 800 ELSE WX=WX-XX:WY=WY-YY
800 POKE&H116,32
810 LOCATE WX,WY  :PRINT CHR$(69)+CHR$(70)
820 LOCATE WX,WY+1:PRINT CHR$(71)+CHR$(72)
830 FOR I=1 TO KA
840 IF FNS(KX(I),KY(I))=69 THEN KX(I)=KX(I)+XX:KY(I)=KY(I)+YY
850 LOCATE KX(I),KY(I)  :PRINT CHR$(77)+CHR$(78)
860 LOCATE KX(I),KY(I)+1:PRINT CHR$(79)+CHR$(80)
870 NEXT
880 IF FNS(IX,IY)=69 THEN IX=IX+XX:IY=IY+YY
890 LOCATE IX,IY  :PRINT CHR$(81)+CHR$(82)
900 LOCATE IX,IY+1:PRINT CHR$(83)+CHR$(84)
910 IF JX=IX AND JY-2=IY THEN 1240
920 FOR I=1 TO TA
930 LOCATE TX(I),TY(I)  :PRINT "  "
940 LOCATE TX(I),TY(I)+1:PRINT "  "
950 COLOR 7
960 DX=(SGN(WX-TX(I))*2):DY=(SGN(WY-TY(I))*2)
970 IF DX=0 THEN 1010
980 IF DY=0 THEN 1000
990 ON (RND(1)*2)+1 GOTO 1000,1010
1000 IF FNS(TX(I)+DX,TY(I))=32 OR FNS(TX(I)+DX,TY(I))=69 THEN TX(I)=TX(I)+DX:GOT
O 1020
1010 IF FNS(TX(I),TY(I)+DY)=32 OR FNS(TX(I),TY(I)+DY)=69 THEN TY(I)=TY(I)+DY
1020 POKE&H116,32
1030 LOCATE TX(I),TY(I)  :PRINT CHR$(73)+CHR$(74)
1040 LOCATE TX(I),TY(I)+1:PRINT CHR$(75)+CHR$(76)
1050 IF TX(I)=WX AND TY(I)=WY THEN 1100
1060 NEXT:TI=TI-1:IF TI<1 THEN 1100
1070 COLOR 7:LOCATE 34,14:PRINT USING "**####";TI;:GOTO 650
1080 FOR I=1 TO 50:COLOR (RND(1)*6)+1:LOCATE 7,12
1090 PRINT "Cogratulations!":BEEP:NEXT
1100 FOR I=1 TO 10:BEEP:NEXT:COLOR 7:CLS:SCREEN 1
1110 FOR I=1 TO 100
1120 LINE(320,100)-(RND*640,RND*200),PSET,2
1130 NEXT:COLOR 3
1140 LOCATE  8,11:PRINT "[graphic characters]"
1150 LOCATE  8,12:PRINT "[graphic characters]"
1160 LOCATE  8,13:PRINT "[graphic characters]"
1170 COLOR 5
1180 LOCATE  6,15:PRINT "You can play again   ....[Y]
1190 LOCATE  6,16:PRINT "You can't play again ....[N]
1200 FOR I=1 TO 1000:YN$=INKEY$
1210 IF YN$="Y" OR YN$="y" THEN 450
1220 IF YN$="N" OR YN$="n" THEN CLS:COLOR 7:PRINT "See you again":END
1230 NEXT:GOTO 250
1240 N=TI:BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=1 TO N:COLOR 7:SC=SC+1:TI=TI-1
1250 LOCATE 34,14:PRINT USING"**####";TI;
1260 LOCATE 34,17:PRINT USING"**####";SC;
1270 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 34,20:PRINT USING"**####";HI;
1280 NEXT:BEEP:GOTO 460
1290 COLOR 7
1300 LOCATE KX(I),KY(I)  :PRINT "  "
1310 LOCATE KX(I),KY(I)+1:PRINT "  "
1320 KY(I)=KY(I)+2:POKE &H116,32
1330 LOCATE KX(I),KY(I)  :PRINT CHR$(77)+CHR$(78)
1340 LOCATE KX(I),KY(I)+1:PRINT CHR$(79)+CHR$(80)
1350 RETURN
1360 COLOR 7
1370 LOCATE IX,IY  :PRINT "  "
1380 LOCATE IX,IY+1:PRINT "  "
1390 IY=IY+2:POKE &H116,32
1400 LOCATE IX,IY  :PRINT CHR$(81)+CHR$(82)
1410 LOCATE IX,IY+1:PRINT CHR$(83)+CHR$(84):RETURN
1420 DATA 111111111111111,111111111111111,111111111111111
1430 DATA 150000000000001,102000000030001,103025020000001
1440 DATA 100200020111101,102002011110001,101011010100001
1450 DATA 100111111100001,102052000001001,101110011101001
1460 DATA 100000000000601,101111000102001,100000000002001
1470 DATA 100302000111111,100010100011001,110110101101011
1480 DATA 100101100000001,101110010011001,111100111000111
1490 DATA 100010002000001,161000000000201,100000000000001
1500 DATA 100000001110001,110001100111111,100010100101001
1510 DATA 101111100000001,110000001000001,100601000110001
1520 DATA 106000010000001,110000006000001,100061000200001
1530 DATA 111111111111141,111111141111111,111111114111111
```

★こら！だれだポプコムやログインを買っているのは‼ベーマガにしなさい，ベーマガに‼（ぼくは，編さん影さん命です）。（広島市・畑中大聖14才）……【編集長：何？これ…。】

マイコンピュータテレビC1/ファミリーコンピュータ用

ジャンプマン

居酒屋 登



★あそびかた

コントローラーの左右で，ニタニタを動かしてください。Aボタンで，ハイ・ジャンプができます。

ニタニタを動かして，ファイターフライにアタックしてください。点数は，ランダムに10～50点入ります。

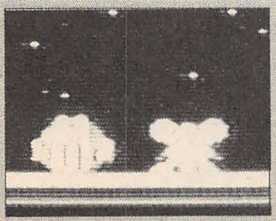
スコアが3000点をこえると，レベル・アップ（ファイターフライが1匹増えて，自分の移動速度が遅くなる）します。以後，1000点ごとにレベル・アップし，最高8匹まで増えます。スコアが1万点をこすと，長～い音楽（3分ぐらいかな…）が流れて，自動的にGAME OVERです。

また，ファイターフライが地面につくと，GAME OVERです。

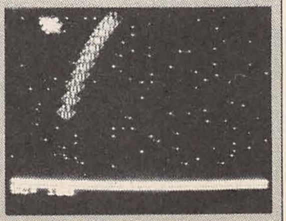
なお，背景は自動的にかかれるので，BGグラフィック面への書き込みは不要です。

CHECKER FLAG

編：これはスゴイ！ 画面は，ものすごくシンプルなんですが，動きが速くて，ゲーム性もバッチリ。なかなかのケッサクです。



《写真1》登場キャラクタは2種類です



《写真2》この動きみて！速い，おもしろい！

ジャンプマンのプログラム・リスト

```
10 '■■ ショキセッテイ ■■
20 SPRITEON:CGSET1,2:DEFSPRI
TE0,(2,1,0,0,0)="XYZ「":FORI=
1TO28:LO$=LO$+CHR$(197):NEXT

30 '■■ ガメンサクセイ ■■
40 CLS:FORI=1TO100:LOCATERND
(28),RND(20):PRINTCHR$(205+R
ND(2)):NEXT:LOCATE 0,22:PRIN
TLO$;"SC=";
50 X=120:Y=184:SPRITE0,X,Y:P
LAY"T1O3D7C5#D7D5CO2#AO3C7O2
#A5O3D7":PLAY"C5O2#AA#A7#AA5
ARG7"
60 '■■ メインルーチン ■■
70 FORI=0TOF:DEFMOVE(I)=SPRI
TE(2,4+RND(3),RND(5)+1+F,80,
0,1):POSITIONI,RND(208)+16,2
4:MOVEI:NEXT
80 IFSTICK(0)=1THEND=4
90 IFSTICK(0)=2THEND=-4
100 IFX=16THEND=4
110 IFX=224THEND=-4
120 IFG=0ANDSTRIG(0)=8THENG=
1:Z=-19
130 Z=Z-(G=1):IFZ=19THENG=0:
Z=0
140 X=X+D:Y=Y+Z:SPRITE0,X,Y
150 FORI=0TOF
160 V=XPOS(I):W=YPOS(I):IFV>
=X-15ANDV<=X+15ANDW>=Y-15AND
W<=Y+15THENSC=SC+RND(5)*10+1
0:LOCATE3,23:PRINTSC;:DEFMOV
E(I)=SPRITE(2,4+RND(3),RND(5
)+1+F/2,80,0,1):POSITIONI,RN
D(208)+16,24:MOVEI:PLAY"T1O3
"+MID$("CDEFGAB",RND(7)+1,1)
+"2"
170 IFMOVE(I)=0THEN230
180 NEXT
190 IFSC>=10000THEN270
200 IFSC>=1000*F+3000THENF=F
+1:X=120:Y=184:D=0:G=0:Z=0:E
RA0,1,2,3,4,5,6,7:LOCATE9,10
:PRINT"LEVEL UP!!":PLAY"M0V1
5T2":PLAY"O3C6CCD2DDRE6EEF2F
FRG6B2BBRO4C6":LOCATE9,10:PR
INT"          ":GOTO70
210 GOTO80
220 '■■ ゲームオーバー ■■
230 PLAY"T1O1C5DCDCDC":FORI=
1TO10:CGSET0,0:CGSET1,2:NEXT

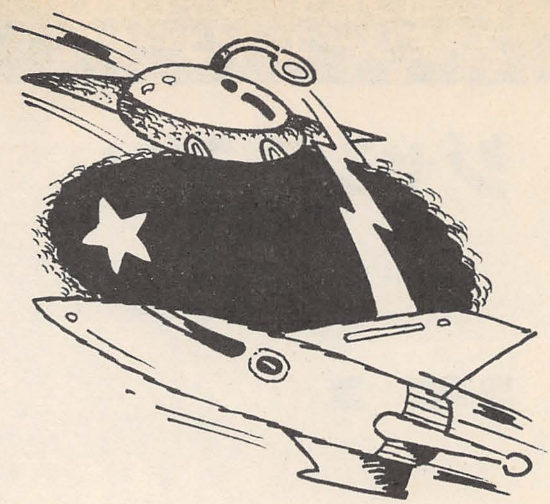
240 LOCATE9,10:PRINT"GAME  O
VER":IFSTRIG(0)=1THENRUN
250 GOTO240
260 '■■ PERFECT ■■
270 ERA0,1,2,3,4,5,6,7:LOCAT
E9,10:PRINT"PERFECT !!":PLAY
"T1O3C5O2BO3CF7C5O2A7A5#GAO3
C7O2":PLAY"A5F7A5GFG7G5G7#A5
AGO3C7O2A5FR9":SPRITE0:CLS:F
ORI=1TO500:LOCATERND(28),RND
(23):PRINTCHR$(253+RND(3));:
NEXT
280 LOCATE7,9:PRINT"
       ":LOCATE7,10:PRINT" SO
UND  BREAK  ":LOCATE7,11:PRIN
T"                ":PAUSE100:N
=0:FORI=1TO2
290 PLAY"T2O2B5O3DE7R5EE7D5E
#FG#FG#FEDC":PLAY"D7R5DD7O2B
5O3DEFEFEDCO2B":PLAY"O3C7C5E
#D7O2B5AGBO3E#FG7":PLAY"E5GA
7G5#FEDO2BO3DE3#FE7R8":IFN=1
THEN320
300 NEXT:PLAY"E3DO2BGE7B5RO3
E7":FORI=1TO2:PLAY"E3O4CO3BO
4CO3B7R5AA7R9R":PLAY"D3BABA7
R5GG7R9R":PLAY"C3AGAG7R5#F#F
7F5#FA7":IFI=1THENPLAY"F5#FA
BO4CDC3O3BB7R9RR8"
310 NEXT:PLAY"#F5G#F7R5EE7R9
R":PLAY"E7DO2BA9R5BO3CEB9R5A
O4DCO3B9R5":PLAY"#F7D5E3#FE9
R8#F9R5E5#DE#F3G#F9":PLAY"O2
B7O3A5#F9RR":N=1:GOTO290
320 PLAY"T3E5GA7G5#FEDO2BO3D
E3#FE7":PAUSE300:FORI=1TO23:
LOCATE27,22:PRINT" ":PLAY"T1
O2G5R":NEXT:GOTO240
```

★オレのあねごはバカだ。羊の毛をとったら，ヤギと思っている。われながらなさけない。（大阪市・だっちょう13才）……【**編**：最近ヤギって見たことあります？**影**：見ないなあー。昔はうじゃうじゃいたのに…。**編**：そんなバカな！】

コモドール64用

HA（ハ） MICK-04（ミック）

津田　雅史



STORY

「やつらだ!! やつらがきた!」と，隊員のだれかがさけんだ。HA軍だ。しかし，今日はえらく軽装備じゃないか。どうやら，偵察機らしい。

「よし，オレがいく」。オレは，上司の止めるのも聞かず，MICK－04号に乗りこんだ。

ゲームについて

[L]で左，[;]で右へ移動し，スペース・キーでミサイル発射です。このゲームは，一応慣性飛行です。

プログラムについて

このプログラムはRUNするとわかりますが，背景がドット単位でスクロールしています。これは，PCGキャラを画面に書き，PCGエリアをスクロールすることにより，画面があたかもグラフィックがスクロールしているように見えるのです。

さて，このプログラムには，つぎの欠点があります。

1．DATAが多い
2．キャラが悪い
3．敵の動きが単調

そして，なによりも恐ろしいのは，マシン語とBASICのリンクにもかかわらず，スピードが非常にのろいということです。もうこうなったら，オール・マシン語にするしかないな。

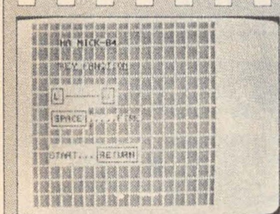
終わりに

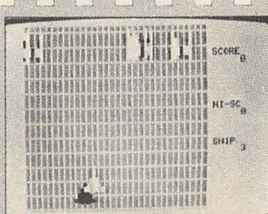
今回のゲーム，またしょうもないものでしたが，このスクロールのテクニックは，案外使えると思います。スプライトのある機種で，どんどんためしてみてください。

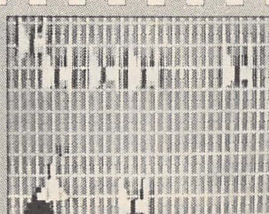
このゲームの判定は，きわめてからく，自分の影に敵が当たっても死にます。まあ，がまんしてください（実は，手ぬきだったりして……）。

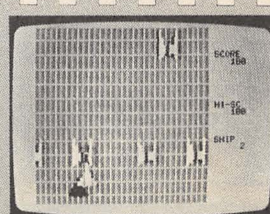
参考にしたもの

VICのゲームブック
I/O '82年11月号 P.286
BASICマガジン '84年8月号 P.87
「LAST CHARGE 2」


《写真1》ドット単位のグラフィックが魅力的!


《写真2》上方よりせまりくる敵の編隊機


《写真3》ミサイルを発射して応戦する


《写真4》慣性飛行のため操縦が難しい!

★編集部のみなさんへ。電波新聞社にはいったい何機種のコンピュータがあるのですか？ちなみに，ぼくは1台だけです。（福岡市・篠崎　翼13才）……【影：ざっと見渡たして60種くらいかな。どーだ，スゴイだろう!!】

HA MICK-04のプログラム・リスト

```
10 REM HA MICK-04
20 REM BY M.TSUDA
30 CLR:PRINT"■";:DIMSF(7),HF(7),MF(7):FF=255
40 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
50 VI=13*4096:POKEVI+33,3:POKEVI+34,6:POKEVI+35,14:POKEVI+22,PEEK(VI+22)OR16
60 POKEVI+24,18:POKEVI+37,1:POKEVI+38,3:POKEVI+39,0:POKEVI+28,255:POKEVI+21,253
70 FORI=0TO6:POKEVI+40+I,2:NEXT:POKEVI+27,0:POKE2041,49:SI=VI+4*256
80 GOSUB3500:GOSUB2000:POKESI+24,15
90 POKEVI+23,255:POKEVI+29,255
95 POKESI+19,0:POKESI+20,255:POKESI+14,255:POKESI+15,255
100 GOSUB1000:GOSUB1500
120 SH=3:SC=0:PRINT"■";
150 SYS49200:POKEVI+1,200:POKE2040,48
160 FORI=2TO7:HF(I)=1:SF(I)=1:MF(I)=0:POKE2040+I,50:POKEVI+I*2+1,0:NEXT
165 SF(1)=0:POKEVI+3,0
170 POKE1023,50:POKE1022,0
180 GOSUB1700
190 MU=0:POKESI+7,0:POKESI+8,0:POKESI+12,0:POKESI+13,255:POKESI+11,17
200 SYS49350:SYS49400:SYS49450:MU=MU+1
210 IFMU<2THENPOKESI+7,159:POKESI+8,33
220 IFMU>6THENMU=0:GOTO300
230 IFMU>5THENPOKESI+7,48:POKESI+8,25:GOTO300
240 IFMU>3THENPOKESI+7,69:POKESI+8,28:GOTO300
250 IFMU>=2 THENPOKESI+7,244:POKESI+8,29:GOTO300
300 FORI=2TO7:POKEFF,I:V1=VI+2*I+1
305 IFHF(I)=0GOTO380
310 IFSF(I)=0GOTO330
320 SF(I)=0:MF(I)=1:SYS49520
330 POKEFF,I
335 IFMF(I)=0GOTO360
340 SYS49491:IFPEEK(FF)=0THENPOKEV1,0:MF(I)=0:SF(I)=1
360 POKEFF,I
365 IFMF(I)=0GOTO380
370 SYS49540:IFPEEK(FF)=1THENSC=SC+50:POKEV1,0:SF(I)=1:SF(1)=0
380 NEXT
385 IFSC>HSTHENHS=SC
387 GOSUB1800
390 ONSF(1)+1GOTO400,410:GOTO900
400 POKEFF,0:SYS49700:SF(1)=PEEK(FF):IFSF(1)=1THENGOSUB1200
405 GOTO910
410 POKEFF,1:SYS49800:SF(1)=PEEK(FF)
910 SYS49600:C=PEEK(253)
930 IFC<>0THENSH=SH-1:POKESI+11,0:GOSUB1600:IFSH<=0THEN100
940 IFC<>0THEN150
950 GOTO200
990 END
999 REM TITLE
1000 SYS49200
1010 PRINTLEFT$(Y$,3)SPC(5)"■HA MICK-04"
1020 PRINTSPC(5)"■■KEY FANCTION"
1030 PRINT"■■■■■┌─        ┌─┐"
1040 PRINT  "■■■|L|────────|;|"
1050 PRINT  "■■■└─┘        └─┘"
1060 PRINT  "■■■┌───────┐"
1070 PRINT  "■■■|SPACE|.....FIRE"
1080 PRINT  "■■■└───────┘"
1090 PRINT"■■■■■         ┌──────┐"
1100 PRINT  "■■■START...  |RETURN|"
1110 PRINT  "■■■          └──────┘"
1120 A=PEEK(197):IFA<>1GOTO1120
1130 RETURN
1199 REM SHOOTING SOUND
1200 POKESI+18,17:FORI=0TO10:NEXT:POKESI+18,0:RETURN
1499 REM OPENING MUSIC
1500 POKESI+5,0:POKESI+6,240
1510 FORI=50000TO50027STEP3:M1=PEEK(I):M2=PEEK(I+1):M3=PEEK(I+2)
1520 POKESI,M1:POKESI+1,M2:POKESI+4,17
1530 FORJ=0TOM3*2:NEXT:POKESI+4,0:NEXT
1540 RETURN
1599 REM DETH SOUND
1600 POKESI+5,0:POKESI+6,240
1620 FORI=255TO100STEP-1:POKESI+1,10:POKESI,I
1630 POKESI+4,17:FORJ=0TO5:NEXT:POKESI+4,0:NEXT
1640 RETURN
1700 PRINTLEFT$(Y$,4)SPC(33)"■SCORE"
1710 PRINTSPC(33)"■■■■■■HI-SC"
1720 PRINTSPC(33)"■■■■SHIP"
1730 PRINTSPC(39-LEN(STR$(SH)));STR$(SH)
1740 RETURN
1800 PRINTLEFT$(Y$,5)SPC(39-LEN(STR$(SC)))STR$(SC)
1810 PRINTSPC(39-LEN(STR$(HS)))"■■■■■■"STR$(HS)
1840 RETURN
2000 FORI=4064TO4095:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2010 FORI=3072TO3135:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2020 FORI=3136TO3147:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2030 FORI=3200TO3246:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2040 FORI=3264TO3310:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2500 FORI=49200TO49321:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2510 FORI=49350TO49387:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2520 FORI=49400TO49445:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2530 FORI=49450TO49490:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2540 FORI=49491TO49519:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2550 FORI=49520TO49534:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2560 FORI=49540TO49577:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2570 FORI=49600TO49616:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2580 FORI=49700TO49729:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2590 FORI=49800TO49815:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT
2700 FORI=50000TO50029:READL:POKEI,L:NEXT
2990 RETURN
3000 L=0:FORJ=1TO2:L%=ASC(L$):L%=L%-48+(L%>64)*7:L$=MID$(L$,2):L=16*L+L%:NEXT
3010 RETURN
3500 FORI=49200TO49274:READL$:GOSUB3000:POKEI,L:NEXT:SYS49200:RETURN
3599 REM CG-COPY M DATA
3600 DATAA9,08,85,FF,A9,00,85,FE,AA,A8,91,FE,C8,D0,FB,E6,FF,E8,E0,08,D0,F3
3610 DATA8D,0E,DC,85,FE,85,FC,A9,D0,85,FF,A9,08,85,FD,A5,01,29,FB,85,01,A2,00
3620 DATAA0,00,B1,FE,91,FC,C8,D0,F9,E6,FF,E6,FD,E8,E0,04,D0,EE,A5,01,09,04
3630 DATA85,01,A9,01,8D,0E,DC,60
4000 DATA66,99,66,99,66,99,66,FF,FF,66,99,66,99,66,99,66
4010 DATAD9,E6,D9,E6,D9,E6,D9,FF,FF,D9,E6,D9,E6,D9,E6,D9
4019 REM SHIP CHR DATA
4020 DATA00,01,00,00,01,00,00,01,00,00,01,00,00,01,00,00,01,00,00,0D,40
4030 DATA00,0D,40,00,0D,40,00,9D,70,00,9D,70,00,5D,74,02,5D,74,02,5D,74
4040 DATA02,AC,00,0A,A8,00,0A,A8,00,0A,A8,00,2A,AA,00,2A,AA,00,02,20,00,00
4049 MISSILE CHR DATA
4050 DATA00,02,00,00,02,00,00,02,00,00,02,00
4059 REM ENEMY
4060 DATA40,04,00,40,04,00,40,04,00,40,04,00,50,24,00,50,24,00,50,24,00,50,24,00
4070 DATA56,54,00,56,54,00,56,54,00,56,54,00,56,54,00,52,24,00,50,24,00,40,04
4080 DATA01,C0,00,0D,C0,00,0D,D0,00,1D,D0,00,1D,DC,00,1D,DC,00,1D,DC,00,DD,DC,00
4090 DATADD,DD,00,DD,DD,00,DD,DD,00,DD,DD,00,1D,DD,00,0D,DC,00,0D,D0,00,01,C0
4999 REM SHOKI GAMEN MACHINE DATA
5000 DATAA2,00,A9,04,85,FF,A9,00,85,FE,A0,00,A9,FC,91,FE
5010 DATAC8,A9,FE,91,FE,C8,C0,20,D0,F2,A9,50,18,65,FE,90
5020 DATA02,E6,FF,85,FE,E8,E0,0D,D0,E0,A2,00,A9,04,85,FF
5030 DATAA9,28,85,FE,A0,00,A9,FD,91,FE,C8,A9,FF,91,FE,C8
5040 DATAC0,20,D0,F2,A9,50,18,65,FE,90,02,E6,FF,85,FE,E8,E0,0C
5050 DATAD0,E0,A9,D8,85,FF,A9,00,85,FE,A2,00,A0,00,A9,0B
5060 DATA91,FE,C8,C0,20,D0,F7,A9,28,18,65,FE,90,02,E6,FF
5070 DATA85,FE,E8,E0,19,D0,E5,60
5099 REM DAMMY SCROOL MACHINE DATA
5100 DATAAD,EF,0F,85,FE,AD,FF,0F,85,FF,A2,10,BD,EE,0F,9D
5110 DATADF,0F,BD,EE,0F,9D,EF,0F,CA,D0,F1,A5,FE,8D,E0,0F,A5,FF,8D,F0,0F,60
5149 REM MOVE FITER MACHINE DATA
5150 DATAA5,C5,C9,2A,D0,12,AD,FE,03,38,E9,01,10,06,C9,FD,B0,02,A9,FE,8D,FE,03
5160 DATA60,C9,32,D0,11,AD,FE,03,18,69,01,30,06,C9,03,90,02,A9,02,8D,FE,03,60
5169 REM PRINT FITER
5170 DATAAD,FE,03,18,6D,FF,03,C9,10,B0,0D,A9,10,8D,FF,03,0A,38,E9,08,8D,00,D0,60
5180 DATAC9,7B,90,F1,A9,7B,8D,FF,03,0A,38,E9,08,8D,00,D0,60
5189 REM MOVE ENEMY
5190 DATAA5,FF,0A,AA,E8,FE,00,D0,FE,00,D0,FE,00,D0,FE,00,D0,D0,05,A9,00,85,FF,60
5195 DATAA9,01,85,FF,60
5199 REM HATTSEI TEKI
5200 DATA20,BE,E0,A5,8D,48,A5,FF,0A,AA,68,9D,00,D0,60
5219 REM DEAD ENEMY?
5220 DATAA6,FF,A9,01,18,0A,CA,D0,FC,09,02,85,FE,2D,1E,D0
5230 DATAC5,FE,F0,05,A9,00,85,FF,60,A9,FD,2D,15,D0,8D,15,D0,A9,01,85,FF,60
5239 REM DEAD FIGHTER?
5240 DATAA9,01,2C,1E,D0,F0,05
5360 DATAA9,01,85,FD,60,A9,00,85,FD,60
5369 REM SHOOT INKEY?
5370 DATAA5,C5,C9,3C,D0,15,AD,00,D0,8D,02,D0,A9,BE,8D,03,D0,A9,01,85,FF,A9,02
5375 DATA0D,15,D0,8D,15,D0,60
5379 REM MISSILE MOVE
5380 DATAA2,04,CE,03,D0,F0,04,CA,D0,F8,60,A9,00,85,FF,60
6000 REM OPENING MUSIC
6010 DATA189,37,180,159,33,60,188,31,60,48,25,128,189,37,60,159,33,60,188,25,31
6020 DATA48,25,60,188,31,60,69,28,200
```



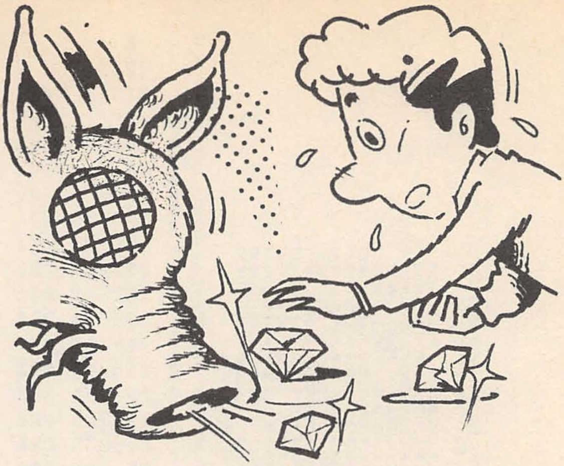
★おれの好きな正美が，おれと同じ高校にきた。これで２年間はいっしょだ！（茨城県鹿島郡・**大和義生16才**）…
【**影**：今年もかわいい新入社員が入った。ウヒヒ♡ **編**：けど，影さんのために女の子がこない。】

ルーブもロ 64

FM-7/77/(8)用

チェストロン
CHASETRON

八田　格



STORY

アルガメリア君は，ある宝石店に勤めていた。ある日，その店で開店10周年の大バーゲンがあった。客はたくさん来たのだが，バーゲンが終わると，ゴミがすごくちらかっていた。そこで店長は，なんでも食べてしまう，不思議議獣〝スマイラー〞を利用して掃除をしようと考え，〝スマイラー〞のおとりとしてアルガメリア君を選んだのである。

あそびかた

アルガメリア君を動かし，アルガメリア君を食べようとして襲ってくる〝スマイラー〞を利用し，すべてのゴミ（ドット）を消すゲームです。

おなじみの[2][4][6][8]を使って，アルガメリア君を動かします。アルガメリア君はゴミを消すことはできないので，〝スマイラー〞を誘導してゴミを消します。ところどころに落ちている，ダイヤ(乱数で数が変わる)をとると得点です。ダイヤを〝スマイラー〞や，うろうろ動き回っている〝ドロ〞にとられても，点にはなりません。自分でとってください。また，〝スマイラー〞は長い間なにも食べないでいると，死んでしまって即ゲーム・オーバーですので，気をつけてください。

すべてのゴミを消すと，画面右下のボーナスがスコアにプラスされますが，このボーナスが0になると，なぜかアルガメリア君が死んでしまいます。また，〝スマイラー〞や〝ドロ〞にぶつかっても，アルガメリア君は死にます。3回死ぬと，ゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：最近，この手の誘導するゲームが増えてきたが，今一つおもしろ味に欠けるな。たとえば，同じ誘導ゲームでも，ドットのかわりにタネにして散水車を誘導して成長させて，実がなったら収獲をして，点をかせぐゲームのようにしたほうがいいのでは？

編：Dr.Dは，アイデアをよく思いつきますね。

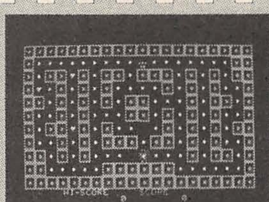
Dr.D：自分が作るわけじゃないからな。

影：ひでぇ～

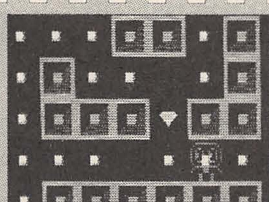
Dr.D：じょう談さ！



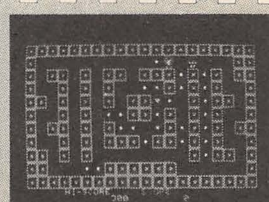
《写真1》タイトル画面



《写真2》スマイラーを誘導してドットをとれ！



《写真3》ドロの動きにはくれぐれも気をつけて



《写真4》ドットをすべてとるとボーナスがつく

★得のない話…そんでよー。スコップの話…ほれからよー。チャンチャン♬(山形県上山市・須田　久13才)……
【つぐ美：たのしいシャレですね。私も一つ，いい話…この人どうかしら。影：なにをかんちがいしてんの！】

パターンについて

パターンは，全部で三つあり，三つ全部終えると，ボーナスが減ってパターンがもとにもどります。３日間で，すべてのパターンをクリアできたら天才です。また，データ文を変えることによって，パターンを変えることができます（ＲＥＭで区切った最後のところです）。

１＝ゴミ，２＝アルガメリア，３＝スマイラー，４＝ドロ，５＝壁です。注意することは，まわりを壁で囲むことと，２，３，４を一つずつにすることです。

参考にしたもの

ＦＭ－８活用研究（工学社）

ＢＡＳＩＣマガジン84年７月号「ボンバーマン」

CHASETRONのプログラム・リスト

```
10 REM ------------------------------
20 REM -          CHASETRON         -
30 REM -                            -
40 REM -  Programmed By Itaru Hatta -
50 REM ------------------------------
60 GO TO 280
70 '―――――――――――――――――――――――――――――
80 DN=DN+1
90 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),G,PSET,7:RETURN
100 PX=J:PY=I
110 ON MO+1 GOSUB 120,120,130,140,150:RETURN
120 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),A,PSET,2:RETURN
130 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),B,PSET,2:RETURN
140 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),C,PSET,2:RETURN
150 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),D,PSET,2:RETURN
160 MX1=J:MY1=I
170 PUT@A(IX,IY)-(IX+31,IY+15),E,PSET:RETURN
180 MX2=J:MY2=I
190 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),F,PSET,3:RETURN
200 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),K,PSET,6:RETURN
210 LINE(IX,IY)-(IX+31,IY+15),PRESET,,BF
220 PUT@(IX,IY)-(IX+31,IY+15),H,PSET,5:RETURN
230 LOCATE33,23:COLOR2:PRINTUSING"####0";TI2:RETURN
240 LOCATE20,23:COLOR5:PRINTUSING"########";SC:RETURN
250 LOCATE10,23:COLOR7:PRINTUSING"########";HS:RETURN
260 IF PX=MX1 AND PY=MY1 OR PX=MX2 AND PY=MY2 THEN GOSUB1010:GO TO 1040 ELSE RET
URN
270 '―――――――――――――――――――――――――――――
280 WIDTH40,25:COLOR7,0:CONSOLE0,25,0,0:RANDOMIZETIME:DEFINT A-Z
290 HS=0:TI1=500:DIM MP(19,10),NU$(2,10)
300 LOCATE15,11:PRINT"WORKING";:GOSUB1180:CLS:GOSUB880
310 SC=0:ME=1:MN=3
320 '―――――――――――――――――――――――――――――
330 DN=0:MO=0:GDX=0:GDY=0:TI2=TI1:HU=0:CLS
340 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 19:MP(J,I)=VAL(MID$(NU$(ME-1,I),J+1,1))
350 IX=J*32:IY=I*16
360 ON MP(J,I) GOSUB 80,100,160,180,200:NEXTJ,I
370 RN=RND(1)*6:FOR I=1 TO RN
380 DX(I)=RND(1)*19:DY(I)=RND(1)*10:IF MP(DX(I),DY(I))<>1 THEN 380
390 MP(DX(I),DY(I))=6:IX=DX(I)*32:IY=DY(I)*16:GOSUB210:DN=DN-1:NEXT
400 TN=RND(1)*4+1:ON TN GOSUB 730,740,750,760
410 LOCATE7,22:COLOR 7:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE20,22:COLOR 5:PRINT"SCORE";:LOCATE
30,22:COLOR 2:PRINT"BONUS";
420 GOSUB230:GOSUB240:GOSUB250
430 IF MN<2 THEN 440 ELSE FOR I=0 TO MN-2:IX=I*48+16:IY=176:GOSUB110:NEXT
440 TN=RND(1)*4+1:ON TN GOSUB730,740,750,760
450 '―――――――――――――――――――――――――――――
460 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 530
470 KS=VAL(K$):IF KS MOD 2=1 OR KS=0 THEN GDX=0:GDY=0:GO TO 570
480 ON KS/2 GOSUB 490,500,510,520:GO TO 530
490 GDX=0:GDY=1:MO=1:RETURN
500 GDX=-1:GDY=0:MO=2:RETURN
510 GDX=1:GDY=0:MO=3:RETURN
520 GDX=0:GDY=-1:MO=4:RETURN
530 IF MP(PX+GDX,PY+GDY)=5 THEN GDX=0:GDY=0
540 IX=PX*32:IY=PY*16:LINE(IX,IY)-(IX+31,IY+15),PRESET,,BF
550 IF MP(PX,PY)=1 THEN GOSUB90
560 PX=PX+GDX:PY=PY+GDY:IX=PX*32:IY=PY*16:GOSUB110
570 IF MP(PX,PY)=6 THEN FOR I=0 TO 25:BEEP1:BEEP0:NEXT:FOR I=0 TO 10:BEEP1:NEXT:
BEEP0:SC=SC+100*ME:GOSUB240:MP(PX,PY)=0
580 GOSUB260
590 '―――――――――――――――――――――――――――――
600 LINE (MX1*32,MY1*16)-(MX1*32+31,MY1*16+15),PRESET,,BF
610 IF MP(MX1,MY1)=1 THEN BEEP1:BEEP0:DN=DN-1:HU=0:IF DN=0 THEN 830
620 IF MP(MX1,MY1)=6 THEN BEEP1:BEEP0:HU=0
630 IF MP(MX1,MY1)=0 THEN HU=HU+1:IF HU>=40 THEN 1060
640 MP(MX1,MY1)=0
650 V1=SGN(PX-MX1):W1=SGN(PY-MY1)
660 IF MP(MX1,MY1+W1)<>5 THEN IF MY1=PY THEN 670 ELSE MY1=MY1+W1:GO TO 690
670 IF MP(MX1+V1,MY1)<>5 THEN MX1=MX1+V1:GO TO 690
680 IF MP(MX1-V1,MY1)<>5 THEN MX1=MX1-V1
690 IX=MX1*32:IY=MY1*16:GOSUB170
700 '―――――――――――――――――――――――――――――
710 LINE(MX2*32,MY2*16)-(MX2*32+31,MY2*16+15),PRESET,,BF
720 ON TN GOSUB 730,740,750,760:GO TO 770
730 V2=0:W2=1:RETURN
740 V2=0:W2=-1:RETURN
750 V2=1:W2=0:RETURN
760 V2=-1:W2=0:RETURN
770 IF MP(MX2,MY2)=6 THEN FOR I=0 TO 20:BEEP1:NEXT:BEEP0:MP(MX2,MY2)=0
780 IF MP(MX2,MY2)=1 THEN IX=MX2*32:IY=MY2*16:GOSUB90
790 IF MP(MX2+V2,MY2+W2)<>5 THEN MX2=MX2+V2:MY2=MY2+W2 ELSE TN=RND(1)*4+1
800 IX=MX2*32:IY=MY2*16:GOSUB190
810 TI2=TI2-1:GOSUB230:GOSUB260:IF TI2=<0 THEN 1030 ELSE 460
820 '―――――――――――――――――――――――――――――
830 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 50:BEEP1:NEXT:FOR J=0 TO 10:BEEP0:NEXT J,I
840 ME=ME+1:IF ME>3 THEN ME=1:TI1=TI1-50:IF TI1<200 THEN TI1=200
850 SC=SC+TI2*10:LINE(8,10)-(33,17),"■",5,BF:SYMBOL(160,98),"CLEANED !",5,4,2
860 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GO TO 330
870 '―――――――――――――――――――――――――――――
880 SYMBOL(0,0),"C A E R N",9,6,2
890 SYMBOL(0,8)," H S T O ",9,6,6
900 X=12:IX=144:FOR I=0 TO 4:IY=I*24+56:ON I+1 GOSUB 120,170,190,220,90
910 LOCATEX,I*3+8:ON I+1 GOSUB 920,930,940,950,960:NEXT:GO TO 970
920 PRINT"▪▪▪▪▪ ARUGAMERIA (YOU)":RETURN
930 PRINT"▪▪▪▪▪ SMILER":RETURN
940 PRINT"▪▪▪▪▪ DORO":RETURN
950 PRINT"▪▪▪▪▪ DIAMOND":RETURN
960 PRINT"▪▪▪▪▪ DUST":RETURN
970 RESTORE 1590:FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 2
980 READ NU$(J,I):NEXT J,I
990 LOCATE10,23:COLOR5:PRINT"--- HIT ANY KEY ---";:K$=INPUT$(1):BEEP1:BEEP0:RETU
RN
1000 '―――――――――――――――――――――――――――――
1010 FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT:RETURN
1020 '―――――――――――――――――――――――――――――
1030 GOSUB1010:LINE(8,10)-(33,17),CHR$(254),7,BF:SYMBOL(150,98),"TIME OVER",5,4,
0
1040 FOR I=0 TO 3000:NEXT
1050 MN=MN-1:IF MN=0 THEN 1100 ELSE 330
1060 FOR I=0 TO 25:FOR J=0 TO 10:BEEP1:NEXT:FOR J=0 TO 5:BEEP0:NEXT J,I
1070 LINE(8,10)-(33,17),CHR$(254),7,BF:SYMBOL(160,98),"SMILER DIED",4,4,1
1080 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1090 '―――――――――――――――――――――――――――――
1100 CLS:SYMBOL(31,50),"GAME OVER",8,8,2
1110 FOR I=50 TO 114 STEP 4:LINE(0,I)-(639,I),PSET,0:NEXT
1120 IF SC>HS THEN HS=SC
1130 LOCATE10,18:COLOR6:PRINT"Play Again ?:(Y/N)";
1140 K$=INKEY$
1150 IF K$="N" OR K$="n" THEN COLOR7:END ELSE IF K$="Y" OR K$="y" THEN 310
1160 GO TO 1140
1170 '―――――――――――――――――――――――――――――
1180 RESTORE 1200
1190 DIM A(33):FOR I=0 TO 33:READ A(I):NEXT
1200 DATA 0,0,7,-8192,31,-2048,127,-512,387,-16000,499,-12416
1210 DATA 127,-512,3471,-3664,15856,4028,15871,-68,15871,-68,3583,-80
1220 DATA 511,-128,510,32640,510,32640,510,32640,0,0
1230 DIM B(33):FOR I=0 TO 33:READ B(I):NEXT
1240 DATA 0,0,7,-8192,31,-2048,127,-512,387,-128,415,-128
1250 DATA 511,-512,480,0,27,-8320,503,-4224,503,-4224,503,-4224
1260 DATA 507,-8320,120,7680,127,-512,127,-512,0,0
1270 DIM C(33):FOR I=0 TO 33:READ C(I):NEXT
1280 DATA 0,0,7,-8192,31,-2048,127,-512,511,-16000,511,-1664
1290 DATA 127,-128,0,1920,507,-10240,503,-4224,503,-4224,503,-4224
1300 DATA 507,-8320,120,7680,127,-512,127,-512,0,0
1310 DIM D(33):FOR I=0 TO 33:READ D(I):NEXT
1320 DATA 0,0,7,-8192,31,-2048,127,-512,511,-128,511,-128
1330 DATA 127,-512,0,0,3583,-80,15871,-68,15871,-68,15871,-68
1340 DATA 3583,-80,510,32640,510,32640,510,32640,0,0
1350 DIM E(98):FOR I=0 TO 98:READ E(I):NEXT
1360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1370 DATA 0,0,0,0,963,-15424,963,-15424,0,0,0,0
1380 DATA 60,15360,60,15360,12,12288,0,0,0,0,0,0
1390 DATA 0,0,1008,4032,4092,16368,4092,16368,1008,4032,0,0
1400 DATA 963,-15424,963,-15424,0,0,0,0,60,15360,60,15360
1410 DATA 12,12288,0,0,15,-4096,255,-256,1023,-64,3087,-4048
1420 DATA 12291,-16372,12291,-16372,-1009,-4033,-1,-1,-3133,-15409,-3133,-15409
1430 DATA 12288,12,15360,60,3900,15600,1020,16320,252,16128,15,-4096,0,0,0
1440 DIM F(33):FOR I=0 TO 33:READ F(I):NEXT
1450 DATA 0,0,1023,-64,3072,48,12528,3852,13068,12492,13260,15564
1460 DATA 13260,15564,13068,12492,12528,3852,3079,-8144,1023,-64,3079,-8144
1470 DATA 12295,-8180,120,7680,120,7680,120,7680,0,0
1480 DIM G(33):FOR I=0 TO 33:READ G(I):NEXT
1490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1500 DATA 15,-12288,15,-8192,15,-12288,10,-24576,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1510 DIM H(33):FOR I=0 TO 33:READ H(I):NEXT
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-1024
1530 DATA 255,-256,63,-1024,15,-4096,3,-16384,1,-32768,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1540 RESTORE 1550:DIM K(33):FOR I=0 TO 33:READ K(I):NEXT:RETURN
1550 DATA -1,-1,-1,-1,-4096,15,-4096,31,-4096,175,-4096,351
1560 DATA -4081,-1361,-4081,-2721,-4081,-1361,-4081,-2721,-4086,-21841,-4011,218
55
1570 DATA -3414,-21841,-2731,21855,-1,-1,-1,-1,0,0
1580 '―――――――――――――――――――――――――――――
1590 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555
1600 DATA 51111111113111111155,51111555111155551115,51111111155551111115
1610 DATA 51551515515551515155,51551115155151111515,51515551111115551515
1620 DATA 51151515111151515115,51555515111151551115,51515111555511151515
1630 DATA 55151515155111515515,51111515551551111515,51111155112155111115
1640 DATA 51151511155151515115,55154531111112551115,55155111155111155155
1650 DATA 51551515112151515155,51111515515551111515,51111155141155111115
1660 DATA 51151515551551515115,51555515111151551115,51515111555511151515
1670 DATA 55151511141111515515,51551115155151111515,51515551113115551515
1680 DATA 55111115555551111115,51111555111155551115,51111111155551111115
1690 DATA 55555555555555555555,55555555555555555555,55555555555555555555
```

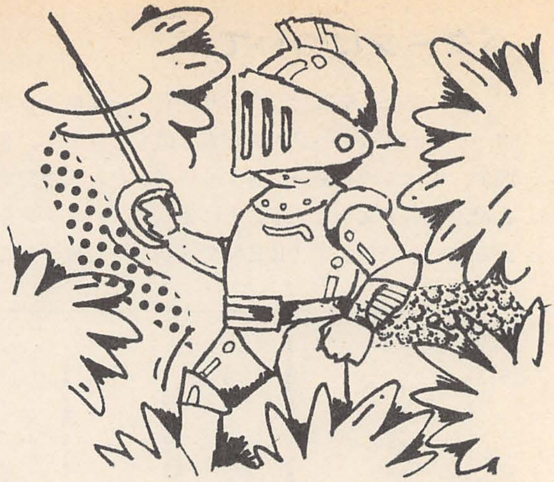
★高校にも合格したし，プログラムでも送ろうと思ったけどやめた。送ってもどうせボツだし，カセット・テープがもったいねー。（新潟県佐渡郡・茨城武志15才）……【影：実に積極的な考えだ。ヨロシイ!!編：ア・ホ！】

FM-7/77/(8)用

SORCERY

ソーサリー

石津　正浩



物語

あなたは，エフエム王国の騎士です。今，エフエム王国は，敵国であるシーピー王国の魔法使いによって疫病(えきびょう)が流行し，人々は恐怖におののいていました。

事態を重くみたエフエム王は，あなたに魔法使い退治を命じました。

さあ，がんばって魔法使いを倒し，エフエム王国を救ってください。

操作方法

まずプログラムをRUNすると，DATAを読み込んでから，マップを表示します。それからBEEP音がして，コマンド入力を要求するので，状況に合わせて入力してください。

移動は，テン・キーに合わせており，5はそこにとどまることを意味します。

戦闘は，Fight(戦う)かRun(逃げる)の頭文字を入力してください。町に着くと，Buy(食料を買う)かHospital(体力を増やす)を聞いてくるので，入力してください。それぞれ，金1につき1増えます。

要素について

右側にある四つが要素です。

Strengh －体力です。これが0になると，死にます。

Power －攻撃力です。敵を倒すごとに1増え，最高10まで増えます。

Food －食料です。これが0になると，体力が減りはじめます。

Gold －金です。敵を倒せばもらえます。

敵について

敵は場所によってちがい，険しい所ほど強くなってきます。また魔法使いは，三つの遺跡のうちの一つにいます。

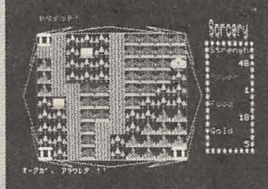
それと，敵とは別に，各所でいろんなハプニングがおきます。

改造点

バショ・データをみてください。3文字の文字列になっています。1番左はX，2番目はY，3番目は場所を示しています。これは，左上から数えたもので，



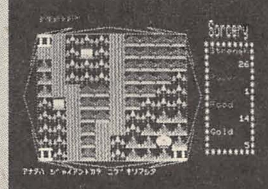
《写真1》ロールプレイング・ゲームです



《写真2》エフエム王国を救うため，いざ出陣！



《写真3》悪魔の森を通過。なにが起こるのか？



《写真4》すべての敵を倒すのはとても難しい

★友人のSはペイントマーカ3色(赤，青，緑)で8色だそうとアホなこと考えているとバカにしている私は，色鉛筆で512色までだそうとガンバッテいる。(福島県東白川郡・**本間英雄14才**)……【編：ドット表示なら可能かも。】

これを書き換えることにより，簡単に地図が作成できます。

最後に

はじめのころは，町のまわりをうろつくのがいいようです。このゲームは，入門RPG用にとても思い，5日間かかって作ったものなので，物足りないと思うかもしれませんが，一応RPGの要素は入っています。

少し長いけど，それなりの価値はあると思いますので，打ち込んでみてください。

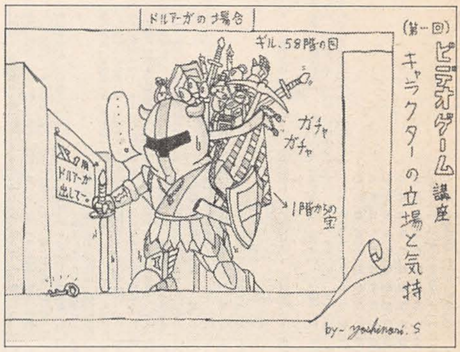
では最後に，米子東高校にマイコン部を!! 失礼しました。

CHECKER FLAG

Dr.D：RPG(ロール・プレイング・ゲーム)のおもしろさは，ゲームの進行にともなって，主人公が成長し強くなっていくところにあるんだ。だから，単なるリアル・タイム・ゲームとくらべると，奥の深い作品なんだ。

影：ということは，人間とパソコンの知恵くらべってとこですね。作るほうもたいへんだね，こりゃ!

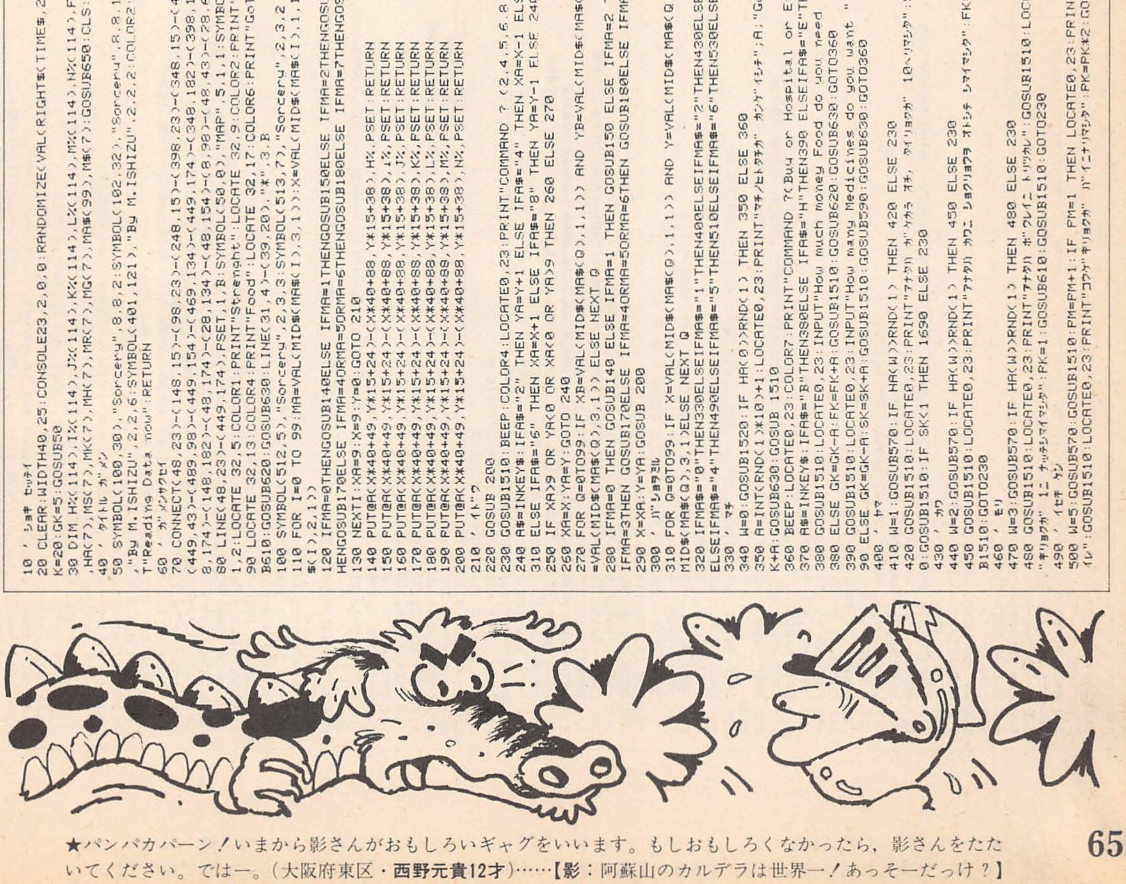
評…グハハ，英雄ってたいへんなんだね！(影)



by Yoshinori

SORCERYのプログラム・リスト

```
10 ' ショキ セッテイ
20 CLEAR:WIDTH40,25:CONSOLE23,2,0,0:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):SK=50:PK=1:F
K=20:GK=5:GOSUB50
30 DIM H%(114),I%(114),J%(114),K%(114),L%(114),M%(114),N%(114),FA(7),SA(7),AA(7)
,HA(7),MS(7),MK(7),MH(7),MR(7),MG(7),MA$(99),M$(7):GOSUB650:CLS:GOTO60
40 ' タイトル ガメン
50 SYMBOL(100,30),"Sorcery",8,8,2:SYMBOL(102,32),"Sorcery",8,8,1:SYMBOL(400,120)
,"By M.ISHIZU",2,2,6:SYMBOL(401,121),"By M.ISHIZU",2,2,2:COLOR2:LOCATE10,20:PRIN
T"Reading Data now":RETURN
60 ' ガメンサクセイ
70 CONNECT(48,23)-(148,15)-(98,23)-(248,15)-(398,23)-(348,15)-(449,23)-(469,63)-
(449,43)-(489,98)-(449,154)-(469,134)-(449,174)-(348,182)-(398,174)-(248,182)-(9
8,174)-(148,182)-(48,174)-(28,134)-(48,154)-(8,98)-(48,43)-(28,63)-(48,23),1
80 LINE(48,23)-(449,174),PSET,1,B:SYMBOL(50,0),"MAP",5,1,1:SYMBOL(52,0),"MAP",5,
1,2:LOCATE 32,5:COLOR1:PRINT"Strenght":LOCATE 32,9:COLOR2:PRINT"Power"
90 LOCATE 32,13:COLOR4:PRINT"Food":LOCATE 32,17:COLOR6:PRINT"Gold":GOSUB590:GOSU
B610:GOSUB620:GOSUB630:LINE(31,4)-(39,20),"*",3,B
100 SYMBOL(512,5),"Sorcery",2,3,3:SYMBOL(513,7),"Sorcery",2,3,2
110 FOR I=0 TO 99:MA=VAL(MID$(MA$(I),3,1)):X=VAL(MID$(MA$(I),1,1)):Y=VAL(MID$(MA
$(I),2,1))
120 IFMA=0THENGOSUB140ELSE IFMA=1THENGOSUB150ELSE IFMA=2THENGOSUB160ELSE IFMA=3T
HENGOSUB170ELSE IFMA=4ORMA=5ORMA=6THENGOSUB180ELSE IFMA=7THENGOSUB190
130 NEXTI:XA=9:X=9:Y=0:GOTO 210
140 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),H%,PSET:RETURN
150 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),I%,PSET:RETURN
160 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),J%,PSET:RETURN
170 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),K%,PSET:RETURN
180 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),L%,PSET:RETURN
190 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),M%,PSET:RETURN
200 PUT@A(X*40+49,Y*15+24)-(X*40+88,Y*15+38),N%,PSET:RETURN
210 ' イドウ
220 GOSUB 200
230 GOSUB1510:BEEP:COLOR4:LOCATE0,23:PRINT"COMMAND ? (2,4,5,6,8)":XB=X:YB=Y
240 A$=INKEY$:IFA$="2" THEN YA=Y+1 ELSE IFA$="4" THEN XA=X-1 ELSE IFA$="5" THEN
310 ELSE IFA$="6" THEN XA=X+1 ELSE IFA$="8" THEN YA=Y-1 ELSE 240
250 IF XA>9 OR YA<0 OR XA<0 OR YA>9 THEN 260 ELSE 270
260 XA=X:YA=Y:GOTO 240
270 FOR Q=0TO99:IF XB=VAL(MID$(MA$(Q),1,1)) AND YB=VAL(MID$(MA$(Q),2,1)) THEN MA
=VAL(MID$(MA$(Q),3,1)) ELSE NEXT Q
280 IFMA=0 THEN GOSUB140 ELSE IFMA=1 THEN GOSUB150 ELSE IFMA=2 THENGOSUB160ELSE
IFMA=3THEN GOSUB170ELSE IFMA=4ORMA=5ORMA=6THEN GOSUB180ELSE IFMA=7THENGOSUB190
290 X=XA:Y=YA:GOSUB 200
300 ' バショヲミル
310 FOR Q=0TO99:IF X=VAL(MID$(MA$(Q),1,1)) AND Y=VAL(MID$(MA$(Q),2,1)) THEN MA$=
MID$(MA$(Q),3,1)ELSE NEXT Q
320 IFMA$="0"THEN330ELSEIFMA$="1"THEN400ELSEIFMA$="2"THEN430ELSEIFMA$="3"THEN460
ELSEIFMA$="4"THEN490ELSEIFMA$="5"THEN510ELSEIFMA$="6"THEN530ELSEIFMA$="7"THEN550
330 ' マチ
340 W=0:GOSUB1520:IF HA(0)>RND(1) THEN 350 ELSE 360
350 A=INT(RND(1)*10)+1:LOCATE0,23:PRINT"マチノヒトタチカ" カンゲ"イシテ";A;"Gold ヲ クレマシタ":GK=G
K+A:GOSUB630:GOSUB 1510
360 BEEP:LOCATE0,23:COLOR7:PRINT"COMMAND ?(Buy or Hospital or End)"
370 A$=INKEY$:IFA$="B"THEN380ELSE IFA$="H"THEN390 ELSEIFA$="E"THEN230 ELSE370
380 GOSUB1510:LOCATE0,23:INPUT"How much money Food do you need ";A:IF A>GK THEN
380 ELSE GK=GK-A:FK=FK+A:GOSUB1510:GOSUB620:GOSUB630:GOTO360
390 GOSUB1510:LOCATE0,23:INPUT"How many Medicines do you want ";A:IF A>GK THEN 3
90 ELSE GK=GK-A:SK=SK+A:GOSUB1510:GOSUB590:GOSUB630:GOTO360
400 ' ヤマ
410 W=1:GOSUB570:IF HA(W)>RND(1) THEN 420 ELSE 230
420 GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"アナタハ ガケカラ オチ, タイリョクガ 10ヘリマシタ":SK=SK-10:GOSUB 59
0:GOSUB1510:IF SK<1 THEN 1690 ELSE 230
430 ' カワ
440 W=2:GOSUB570:IF HA(W)>RND(1) THEN 450 ELSE 230
450 GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"アナタハ カワニ ショクリョウヲ オトシテ シマイマシタ":FK=0:GOSUB 620:GOSU
B1510:GOTO230
460 ' モリ
470 W=3:GOSUB570:IF HA(W)>RND(1) THEN 480 ELSE 230
480 GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"アナタハ ボウレイニ トリツカレ":GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"コウケ
"キリョクガ" 1ニ ナッテシマイマシタ":PK=1:GOSUB610:GOSUB1510:GOTO230
490 ' イセキ ケン
500 W=5:GOSUB570:GOSUB1510:PM=PM+1:IF PM=1 THEN LOCATE0,23:PRINT"アナタハ マホウノケンヲ テニ
イレ":GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"コウゲキリョクガ" バイニナリマシタ":PK=PK*2:GOSUB600:GOSUB1510:
```



★パンパカパーン！いまから影さんがおもしろいギャグをいいます。もしおもしろくなかったら，影さんをたたいてください。では一。(大阪府東区・**西野元貴12才**)……**【影：阿蘇山のカルデラは世界一！あっそーだっけ？】**

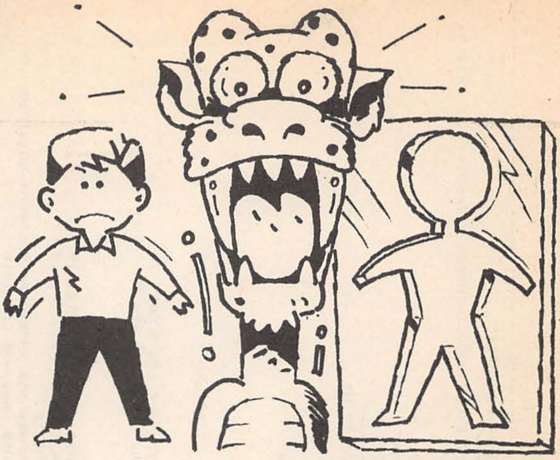
```
GOTO230 ELSE230
510 ' ｲｾｷ ﾀｶﾗ
520 W=5:GOSUB570:GOSUB1510:PG=PG+1:IF PG=1 THEN LOCATE0,23:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾀｶﾗｦ ﾐﾂｹ 1
00Goldｦ ﾃﾆｲﾚﾏｼﾀ":GK=GK+100:GOSUB630:GOSUB1510:GOTO230ELSE230
530 ' ｲｾｷ ｳｨｻﾞｰﾄﾞ
540 W=5:GOSUB570:GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"ｲｾｷﾉ ｵｸﾉﾎｳﾆ ﾅﾆｶｲﾙﾖｳﾃﾞｽ":GOSUB1510:W=
6:GOSUB570:GOTO1700
550 ' ﾍｲﾁ
560 W=7:GOSUB570:GOTO230
570 GOSUB1530:GOSUB1540:RETURN
580 ' ﾖｳｿ ﾋｮｳｼﾞ
590 COLOR7:IFSK<1THEN GOSUB1510:GOTO1690 ELSE LOCATE33,7:PRINT USING"######";SK:
RETURN
600 IF PK=5 OR PK=10 THEN 610ELSEPK=PK+1
610 LOCATE 33,11:PRINT USING"######";PK:RETURN
620 LOCATE 33,15:PRINT USING"######";FK:RETURN
630 LOCATE 33,19:PRINT USING"######";GK:RETURN
640 ' ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀｰ
650 FOR I=0 TO 114:READ H%(I):NEXT
660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,15,-1,-16,4095,-1
670 DATA -4081,-1,-16,4095,-1,-4081,-1,-16,4095,-1,-4081,-1
680 DATA -16,3752,21,28685,21528,10928,2732,6197,20629,21826,-21847,18724
690 DATA -26332,-28147,-8739,-8752,15018,-21846,-21321,30583,30583,2730,-23211,2
0492
700 DATA 24,48,3072,6144,12298,-21851,21840,3072,6144,12300,24,48
710 DATA 2730,-23211,20483,-1085,-8256,2043,-32289,-8185,-1085,-8224,0,0
720 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
730 DATA 0,511,-15361,-32767,-61,-128,0,0,1,-61,-128,511
740 DATA -15361,-32768,0,0,7,-32,0,933,-16384,3,-6208,106
750 DATA -21827,21846,-18725,26331,27904,0,0
760 FOR I=0 TO 114:READ I%(I):NEXT
770 DATA 0,0,0,24,0,0,20480,0,61,0,0,2816
780 DATA 0,147,0,0,64,0,4105,1024,33,4672,16,18464
790 DATA -28152,144,16388,12297,9346,2388,4624,3226,21540,-27502,18586,20756
800 DATA 21317,13568,24,0,0,15360,0,122,0,0,-2048,0
810 DATA 8368,1024,33,-15228,0,28930,-29184,4203,2770,2064,-10429,-24312
820 DATA 10404,-27959,5181,18436,4480,30352,2048,621,12442,514,-9659,-27048
830 DATA -23041,-20,-33,0,0,0,0,0,0,0,0,1
840 DATA 0,0,768,0,1,0,0,19520,0,8292,0,80
850 DATA 10252,0,13132,0,2151,-25692,9238,-30159,-21764,11599,24937,-17318
860 DATA 10792,-32248,9289,14226,27136,0,0
870 FOR I=0 TO 114:READ J%(I):NEXT
880 DATA 6220,9747,2356,-26035,9875,28984,-25522,9922,24880,-26548,26932,-26035
890 DATA 9784,-25522,10003,6220,9747,2356,-26035,9875,28984,-25522,9922,24880
900 DATA -26548,26932,-26035,9784,-25522,10003,6220,9747,2356,-26035,9875,28984
910 DATA -25522,9728,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
940 DATA 0,0,0,7759,10131,-14024,-25522,10003,26932,-26035,9970,31036
950 DATA -25012,28984,-25522,9780,-26035,9875,7759,10131,-14024,-25522,10003,269
32
960 DATA -26035,9970,31036,-25012,28984,-25522,9780,-26035,9875,7759,10131,-1402
4
970 DATA -25522,10003,26932,-26035,9728,0,0
980 FOR I=0 TO 114:READ K%(I):NEXT
990 DATA 0,0,0,8,0,0,4096,0,34,0,0,17408
1000 DATA 0,136,-32768,1,4352,0,0,0,0,4096,0,8
1010 DATA 0,0,4096,2,8,128,256,4096,16386,8,128,256
1020 DATA 4096,16384,0,0,0,0,0,8,0,0,4096,0
1030 DATA 34,0,256,17408,16386,136,-16256,1152,1,8201,8200,584
1040 DATA 4672,4228,-28672,265,0,256,-27136,16394,16488,656,1408,4097
1050 DATA 24578,8,128,0,6144,0,60,0,0,32256,0,255
1060 DATA 0,769,-128,-16377,-31745,-15904,4039,-29,-4065,-4097,-2056,16368
1070 DATA 15,-897,-2048,8190,-4,63,-256,0,0,0,0,0
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,0
1090 FOR I=0 TO 114:READ L%(I):NEXT
1100 DATA 8191,-1,-1793,-1,-1,32767,-1,-511,-16384,3584,496,15
1110 DATA -32765,-2048,8128,1016,31,-16381,-2048,8128,1016,31,-16381,-2048
1120 DATA 8128,1016,31,-16383,-4096,3968,32767,-1,-258,22861,-20785,8047
1130 DATA 12731,-18401,-1,-88,-1,-1,-2689,-1,-22,448,14,1
1140 DATA -12288,3712,1000,31,16387,-6144,8000,1000,31,16387,-6144,8000
1150 DATA 1000,31,16387,-6144,8000,464,14,-32641,-1,-6,-423,19886
1160 DATA -13025,28465,-17496,8191,-1,-1793,-1,-1,32767,-1,-511,-16384
1170 DATA 3584,496,15,-32765,-2048,8128,1016,31,-16381,-2048,8128,1016
1180 DATA 31,-16381,-2048,8128,1016,31,-16383,-4096,3968,32767,-1,-257
1190 DATA -1,-1,8191,-1,-2048,0,0
1200 FOR I=0 TO 114:READ M%(I):NEXT
1210 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1260 DATA 0,0,0,0,0,4368,4369,12,-13108,-13108,4369,4369
1270 DATA 4198,26214,26214,-32636,18977,324,17619,8738,17444,23076,8738,7387
1280 DATA 14404,16668,-9416,-32221,-25381,14788,29596,-9415,-12557,-25381,14799,
-3175
1290 DATA -9319,-12429,-30245,-28210,8456,-26352,-31629,-25123,-17970,16383,-1,-
897
1300 DATA -1,-2,-1,-1,-256,0,0
1310 FOR I=0 TO 114:READ N%(I):NEXT
1320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,15,-6160
1330 DATA 193,-127,-125,-24578,127,-1649,-25,-15,-30721,-6145,-7936,0
1340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1350 DATA 0,252,1023,-16321,2047,-1,-8185,-1,-32,16383,-32257,-897
1360 DATA -4072,4094,15872,32256,31840,511,-32762,28672,6144,3704,24,30
1370 DATA 32767,-1,-449,-1,-4,4095,-1,-4095,-31745,-16000,1,-128
1380 DATA 0,0,0,3,-64,0,8191,-2048,1855,-4,-8129,-127
1390 DATA -4,32752,26127,-450,3969,-3972,25086,127,-31117,-25,-50,30720
1400 DATA 6144,7807,-1,-2,16383,-1,-1009,-2024,8176,384,1,-32768
1410 DATA 7680,30720,255,-1,0,0,0
1420 ' ﾊﾞｼｮﾆ ﾖﾙ ｼﾞｮｳｷｮｳ ﾃﾞｰﾀｰ
1430 FOR I=0 TO 7:READ FA(I),SA(I),AA(I),HA(I),MS(I),MK(I),MH(I),MR(I),MG(I):NEX
T:DATA -1,0,0,.2,0,0,0,0,0,-2,-3,.33,.2,20,2,.33,.2,5,-5,-5,.2,.2,30,5,.5,.1,0,2
,-2,.5,.1,30,1,.33,.2,10,-1,0,1,50,10,.5,.1,20,-1,0,1,0,50,10,.5,.1,20
1440 DATA -1,0,1,0,20,5,1,0,0,-1,-1,.25,0,10,1,.33,.5,1
1450 ' ﾊﾞｼｮ ﾃﾞｰﾀｰ
1460 FOR I=0 TO 99:READ MA$(I):NEXT
1470 DATA 005,012,021,031,041,053,063,073,083,094,102,112,122,132,142,150,163,17
3,183,193,203,213,223,233,242,252,262,272,282,292,303,310,323,333,347,357,367,37
7,387,397,403,413,423,433,447,457,467,472,482,492
1480 DATA 502,512,522,532,542,552,562,572,583,593,607,617,627,637,647,657,663,67
3,681,691,707,717,727,737,747,753,763,771,781,791,807,817,827,837,843,853,861,87
1,881,891,907,917,927,933,943,953,961,971,981,996
1490 FOR I=0 TO 7:READ M$(I):NEXT:RETURN
1500 DATA "",ｼﾞｬｲｱﾝﾄ,ﾊﾞﾗｸｰﾀﾞ,ｿﾞﾝﾋﾞ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,ｳｨｻﾞｰﾄﾞ,ｵｰｸ
1510 FORA=0TO3000:NEXT:LOCATE0,23:PRINT"
":RETURN
1520 ' ｼｮｸﾘｮｳ,ﾀｲﾘｮｸﾉ ｼｮｳﾋ
1530 FK=FK+FA(W):IF  FK=<0THEN SK=SK+SA(W)+FA(W):FK=0:GOSUB590:GOSUB620:RETURN:E
LSE SK=SK+SA(W):GOSUB590:GOSUB620:RETURN
1540 ' ｺｳｹﾞｷ,ﾆｹﾞﾙ
1550 M=MS(W):IF AA(W)>RND(1)THEN 1560 ELSE RETURN
1560 GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINTM$(W);"ｶﾞ", ｱﾗﾜﾚﾀ !!":GOSUB1510:BEEP:LOCATE0,23:PR
INT"COMMAND ?(Fight or Run)"
1570 A$=INKEY$:IF A$="F" THEN 1580 ELSE IF A$="R" THEN 1610 ELSE 1570
1580 GOSUB1510:IF .5>RND(1) THEN MS(W)=MS(W)-PK:LOCATE0,23:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ";M$(W);"ﾆ
ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｱﾀｴﾏｼﾀ":GOTO1590:ELSE 1630
1590 GOSUB1510:IF MS(W)<1 THEN LOCATE0,23:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ";M$(W);"ｦ ﾀｵｼﾏｼﾀ":MS(W)=M:
GOSUB1510:GOSUB1600:GOSUB600:GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT M$(W);"ｶﾗ ";MG(W);"Gold
ｶﾞ ﾃﾞﾃｷﾏｼﾀ":GK=GK+MG(W):GOSUB630:GOSUB1510:RETURN:ELSE1560
1600 IFPK=10OR PK=5 THENRETURN ELSE LOCATE0,23:PRINT"ｺｳｹﾞｷﾘｮｸｶﾞ ｱｶﾞﾘﾏｼﾀ":RETURN
1610 GOSUB1510:IF MR(W)>RND(1) THEN LOCATE0,23:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ";M$(W);"ｶﾗ ﾆｹﾞｷﾘﾏｼﾀ":
RETURN: ELSE1630
1620 GOSUB1510:RETURN
1630 IF MH(W)>RND(1) THEN LOCATE0,23:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ";M$(W);"ﾉ ｺｳｹﾞｷｦ ｳｹﾏｼﾀ":SK=SK-M
K(W):GOSUB590:ELSE 1660
1640 IF SK<10 THEN PK=PK-1:GOSUB600
1650 IF SK<1 THEN 1690ELSE 1560
1660 GOSUB1510:LOCATE0,23:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ";M$(W);"ﾉ ｺｳｹﾞｷｦ ｶﾜｼﾏｼﾀ"
1670 GOSUB1510:GOTO1560
1680 ' ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ
1690 GOSUB1510:CONSOLE0,25,0,0:SYMBOL(50,20),"ｱﾅﾀﾊ ﾀｲﾘｮｸｶﾞ ﾅｸﾅﾘ ",3,5,3:SYMBOL(5
0,90),"ｼﾝﾃﾞ ｼﾏｲﾏｼﾀ",3,5,3:END
1700 GOSUB1510:CONSOLE0,25,0,0:SYMBOL(50,20),"ｱﾅﾀﾊ ﾐｺﾞﾄ ｳｨｻﾞｰﾄﾞｦ ﾀｵｼ",3,5,2:SYMB
OL(50,90),"ｴｱｴﾑｵｸｺｸｦ ｽｸｲﾏｼﾀ",3,5,4:SYMBOL(100,140),"ﾒﾃﾞﾀｼ ﾒﾃﾞﾀｼ  End",3,5,6:END
```


★ベーマガはえらい！【編：めずらしい人ですね。影：めずらしいというより，天才だね！つぐ美：編さん，失礼よ！影：感謝！】(埼玉県春日部市・長谷川喜宏12才)……【影：なにがいいたいのかわからん文章だなや？】

SWAP BOY

スワップ ボーイ

U. T. T



ストーリー

ある日，君が気がつくと2次元の世界にいた。この世界は，時間がくるとこわれてしまう。そこで，これる前に，つぎの面へ逃げなければならない。

この世界から逃げだすには，どうやら最上段のドアへいかなければならないようだ。しかし，行く手には2種類の2次元生物がいる。それを，SWAPでうまくかわし，君は最上段にいけるか。

ゲームのやりかた

RUNすると，〝Your name ?〟と聞いてくるので，自分の名前を入れてください。すると，ゲームのスタートです。

あなたが動かせるのは，人(人型の物)と目的地(人型をくりぬいた物)のどちらかです。

Qによって，人を動かすか目的地を動かすかを切り替え，Eによって，SWAP(目的地)と人の場所をすり替えます。

4で左，6で右に移動です。エレベータは，右端で上に上がろうとすれば右へ，左端で上に上がろうとすれば，左へ移動してください。下がるときも同じです。

目的地は，エレベータを使えません。そして，2次元生物につかまっても平気です。

TIME OVERか，人が3人つかまると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

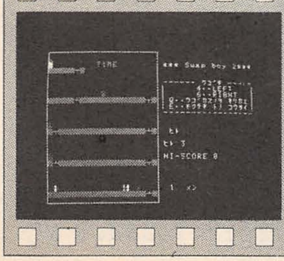
1年ぐらい前に作ったデモ「SWAP BOY」を土台にして，ゲームにしました。そのため，プログラムがめちゃくちゃです。

行番号は，10～810行まではAUTO文でOKですが，その後は使わないほうがいいと思います。U. T. Tこと，木下賢でした。

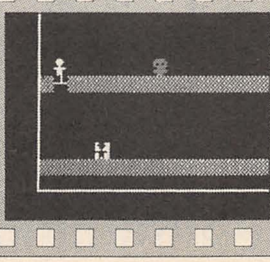
CHECKER FLAG

影：グッド・アイデア!! おもしろいゲームだ。私のBLACK BOXで紹介したかったくらいだ。

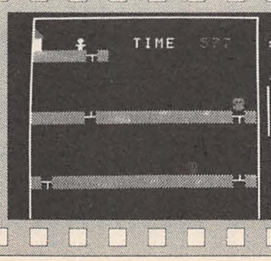
編：いわば，影分身のゲームってとこかな。



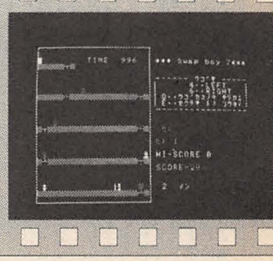
《写真1》知的ゲーム。2次元生物に勝てるか？



《写真2》人と目的地を使いわけて上までいけ！



《写真3》やったぜ！ 左のゴールへいけばOK



《写真4》2面では，新たな2次元生物が出現

SWAP BOYのプログラム・リスト

```
  10 CLEAR:WIDTH40:RANDOMIZE:HI=0:LO=0
  20 DIME(25):DIMEV(25):DIMZ(25)
  30 DEFCHR$(236)="1C3E1C087F1C1C14"
  40 DEFCHR$(237)="E3C1E3F780E3E3EB"
  50 DEFCHR$(235)="7EFFDBFF7CFFFF3C"
  60 DEFCHR$(234)="1C3C2A3F183C7F7F"
  70 BEEPOFF
  80 MEN=1:HIT=3:SC=0:Z=0:GOSUB900
  90 Y=22:X=2:A=15:B=22:TIME=1000:E(7)=9:E(12)=3:E(17)=3:E(22)=19:GOSUB810:GOSU
B830
 100 FORI=1TOZ:V(I)=INT(RND(1)*19)+2:AY=INT(RND(1)*3)+1:Z(I)=2+5*AY:NEXT
 110 COLOR 6:LOCATE1,3:PRINT"▓▓▓▓▓┬▓";:PRINTCSR(10,2)"TIME"
 120 LOCATE1,8:PRINT"▓▓▓▓▓┴▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓┬▓";
 130 LOCATE1,13:PRINT"▓┬▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓┴▓";
 140 LOCATE1,18:PRINT"▓┴▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓┬▓";
 150 LOCATE1,23:PRINT"▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓┴▓";:GOSUB630
 160 COLOR 2:LOCATE1,1:PRINT"◣":COLOR 7:LOCATE1,2:PRINT"■"
 170 A$=INKEY$:XX=X:YY=Y:AA=A:BB=B:CALL1795
 180 IFHIT=<0ORTIME=<0THEN570
 190 IFA$="4"THENIFC=0THENX=X-1ELSEA=A-1:GOTO230
 200 IFA$="6"THENIFC=0THENX=X+1ELSEA=A+1:GOTO230
 210 IFA$="Q"THENIFC=0THENC=1:GOSUB810ELSEC=0:GOSUB810:GOTO230
 220 IFA$="E"THENSWAPX,A:SWAPY,B:SC=SC-5:GOSUB720
 230 TIME=TIME-1:PRINTCSR(15,2);TIME
 240 IFY=7THENIFX<6THENY=2:X=6:SC=SC+10:GOTO300ELSEIFX>19THENY=12:X=19:GOTO300
 250 IFY=12THENIFX<2THENY=17:X=2:GOTO300ELSEIFX>19THENY=7:X=19:SC=SC+7:GOTO300
 260 IFY=17THENIFX<2THENY=12:X=2:SC=SC+5:GOTO300ELSEIFX>19THENY=22:X=19:GOTO300
 270 IFY=22THENIFX<2THENX=2:GOTO300ELSEIFX>19THENY=17:X=19:SC=SC+2:GOTO300
 280 IFA<2THENA=2:GOTO300:ELSEIFA>19THENA=19:GOTO300
 290 IFY=2THENIFX>6THENY=7:X=6:GOTO300ELSEIFX=2THENGOTO340ELSEGOTO300
 300 GOSUB740:IFC=0THENPRINTCSR(XX,YY)" "ELSEPRINTCSR(AA,BB)" "
 310 COLOR 5:PRINTCSR(X,Y)"●":PRINTCSR(A,B)"o":CALL1795
 320 POKE&H9000,X:POKE&H8000,Y
 330 GOSUB390:GOTO170
 340 CLS:LOCATE17,15:PRINT"STARG ";MEN+1
 350 SC=SC+TIME-500:COLOR 1:Z=Z+1
 360 LOCATE17,14:PRINT"BONUS=";TIME-500
 370 FORI=0TO1000:NEXT:CLS:QQ=QQ+1
 380 MEN=MEN+1:GOTO90
 390 FORI=7TO22STEP5
 400 F=E(I)
 410 E=INT(RND(1)*3):E(I)=E(I)+1-E
 420 IFE(I)<1THENE(I)=1ELSEIFE(I)>20THENE(I)=20
 430 PRINTCSR(F,I)" ":COLOR 2
 440 PRINTCSR(E(I),I)"♣"
 450 IFE(I)=(PEEK(&H9000))THENIFI=(PEEK(&H8000))THENBEEP:HIT=HIT-1:X=2:Y=22:B=2
2:A=15:GOSUB830:GOSUB760:PRINTCSR(A,B)" "
 460 NEXT
 470 FORI=1TOZ
 480 PRINTCSR(V(I),Z(I))" "
 490 IFV(I)=<1THENZ(I)=Z(I)+5:K(I)=0:V(I)=1:IFZ(I)>23THENZ(I)=7
 500 IFV(I)>=20THENZ(I)=Z(I)+5:K(I)=1:V(I)=20:IFZ(I)>23THENZ(I)=7
 510 IFK(I)=0THENV(I)=V(I)+1:GOTO530
 520 IFK(I)=1THENV(I)=V(I)-1
 530 COLOR 3:PRINTCSR(V(I),Z(I))"◆"
 540 IFV(I)=(PEEK(&H9000))THEN IFZ(I)=(PEEK(&H8000))THENBEEP:HIT=HIT-1:X=2:Y=22
:B=22:A=15:GOSUB830:GOSUB760:PRINTCSR(A,B)" "
 550 NEXT:RETURN
 560 LOCATE15,12:PRINT"GAME OVER"
 570 COLOR 7,0:LOCATE15,12:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB950
 580 LOCATE12,16:PRINT"PUSH SPEC KEY":GOSUB840
 590 IF SC>HI THEN HI=SC ELSE610
 600 LOCATE12,14:PRINT"You get HI-SCORE":LOCATE12,15:PRINT"ｱﾅﾀﾊ, ｴﾗｲ!"
 610 '
 620 IFINKEY$=" "THENCLS:GOTO80ELSE610
 630 QUAD(7,1)-(169,199):PLOT(319,1)-(319,199)
 640 COLOR 7: LOCATE22,2:PRINT"*** Swap boy 2***"
 650 LOCATE22,5:PRINT"------ ｿｳｺﾞｷ -----"
 660 'IFE(I)=(PEEK(&H9000))THENIFI=(PEEK(&H8000))THENBEEP:HIT=HIT-1:X=2:Y=22:B=
22:GOSUB760
 670 LOCATE22,6:PRINT"|       4••LEFT     |"
 680 LOCATE22,7:PRINT"|       6••RIGHT    |"
 690 LOCATE22,8:PRINT"| Q••ｳｺﾞ ｶｽﾉｦ ｷﾘｶｴ |"
 700 LOCATE22,9:PRINT"| E••ﾓｸﾃｷ ﾄﾉ ｺｳﾀｲ  |"
 710 LOCATE22,10:PRINT"-------------------"
 720 COLOR 7:LOCATE22,17:PRINT"HI-SCORE";HI
 730 LOCATE22,22:PRINTMEN;" ﾒﾝ"
 740 LOCATE22,19:PRINT"SCORE";SC
 750 RETURN
 760 LOCATE3,5:PRINT"ONE MAN IS DIDE"
 770 FORJ=0TO1000:NEXT
 780 PRINTCSR(XX,YY)" ";CSR(AA,BB)" "
 790 LOCATE3,5:PRINT"               "
 800 RETURN
 810 LOCATE22,13:IFC=0THENPRINT" ﾋﾄ   ":RETURN
 820 PRINT"ﾓｸﾃｷﾁ":RETURN
 830 PRINTCSR(22,15)"ﾋﾄ";HIT:RETURN
 840 IFSC=<L1 THEN PRINTCSR(12,14)"You get LOW SCORE"
 850 IFSC=<0THENPRINTCSR(13,15)"ｱﾅﾀﾊ, ﾊﾞｶ ﾃﾞｽ!":RETURN
 860 RETURN
 900 GOSUB1010:INPUT"Your name";NA$
 910 CLS:RETURN
 950 IFSC>=F1THENF2=F1:F1=SC:NA2$=NA1$:NA1$=NA$:GOTO1010
 960 IFSC>=F2THENF3=F2:F2=SC:NA3$=NA2$:NA2$=NA$:GOTO1010
 970 IFSC>=F3THENF3=SC:NA3$=NA$:GOTO1010
 980 IFSC=<L1THENL3=L2:L2=L1:L1=SC:NA4$=NA5$:NA5$=NA6$:NA6$=NA$:GOTO1010
 990 IFSC=<L2THENL3=L2:L2=SC:NA4$=NA5$:NA4$=NA$:GOTO1010
1000 IFSC=<L3THENL3=SC:NA4$=NA$
1010 CLS
1020 LOCATE2,3:COLOR 6:PRINT"TOP 3"
1030 LOCATE2,4:COLOR 1:PRINT"1••";NA1$;"    ";F1
1040 LOCATE2,5:COLOR 2:PRINT"2••";NA2$;"    ";F2
1050 LOCATE2,6:COLOR 3:PRINT"3••";NA3$;"    ";F3
1060 LOCATE2,10:COLOR 6:PRINT"LOW 3"
1070 LOCATE2,11:COLOR 4:PRINT"1••";NA6$;"    ";L1
1080 LOCATE2,12:COLOR 5:PRINT"2••";NA5$;"    ";L2
1090 LOCATE2,13:COLOR 7:PRINT"3••";NA4$;"    ";L3
1100 RETURN
```

今月も……

UFP!!

MSX用 by 斉藤敦士 13才

グラフィク22

楽しみ方: RUNしたら画面を見て見てたのしむ。 内容: おたのしみ! おまけ: プログラム作れるようになったらおくるよ!

```
10 SCREEN2:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
20 LINE(1,1)-(140,80),15,BF
30 LINE(10,60)-(43,20),8
40 LINE(10,60)-(20,70),8
50 LINE(20,70)-(47,35),8
60 LINE(47,35)-(84,70),8
70 LINE(43,20)-(103,70),8
80 LINE(84,70)-(103,70),8
90 PAINT(80,60),8
100 LINE(75,25)-(85,40),8,BF
110 LINE(90,25)-(95,40),8,BF
120 LINE(110,40)-(130,45),8,BF
130 COLOR8:PSET(115,60):PRINT#1,"ﾏｶﾞ":GOTO130
```

★MSXで CTRL + STOP を押すとプログラムがとまる。

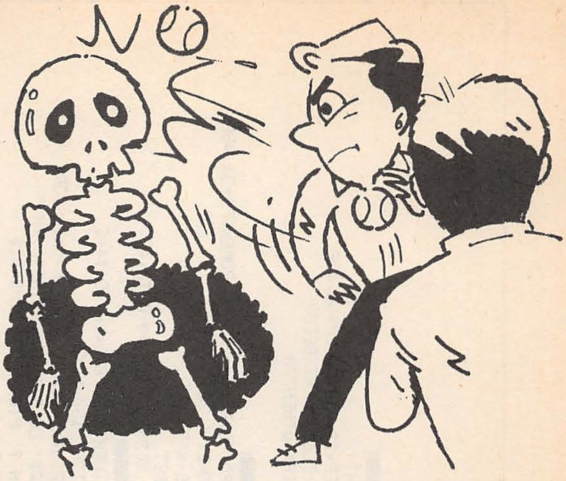
by 斉藤敦士

★かえ歌(静かな湖畔のふしで):♪静かにごはんを影が食べたら,天と地が入れかわる　バカアホまじめぶるな〜♪。なお,これはフィクションであり…。(山口県岩国市・村河良一13才)……【影:笑うに笑えないのだ。】

JR-100用

スーパー・コンビ

徳生　裕人



プロローグ

21XX年，地球は原爆の炎につつまれ，人類はみな，死に絶えたと思われた。だが，生命力の強い編集部の人間と，外骨帝国の人間のみが生き残り，食料の少なくなった外骨人間が，ついにせめこんできたのだ。たて！　編&影よ！　スーパー・コンビよ！

遊びかた

あなたは，編さんです。外骨から逃げながら，スーパー・ボールをあやつり，外骨を倒してください。

編さんは，[I][J][K][M]で動き，スペース・キーを押すとボールが消え，上にいる影さんが新しいボールをだしてくれます。あと，一応[H][L]を押すと，自分が左右に動くと同時に，ボールの方向がかわります。ついでに，外骨はカベをスリヌケます。

プログラムについて

はっきりいって，これほど入力しにくいプログラムはないでしょう。それでも，1～2行をのぞいて，ほとんどAUTOで入力できます。迷路は数値化してあるので，面を増すのは楽でしょう。ちなみに，0＝"□"，1＝"▚"，2＝"◪"，3＝"◣"，4＝"◥"，5＝"■"です。

おわりに

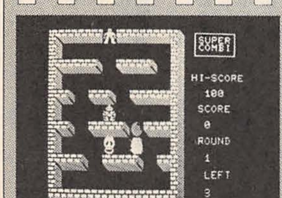
ほんとに，マルチ・ステートメントのおばけです。でも，ぼくは12才です。12，12，じゅうに，12才ですので，どうかオオメにみてください。

参考にしたもの

ベーマガ 84年11月号 JR－100用「SHERIFF」

《第1表》変数表

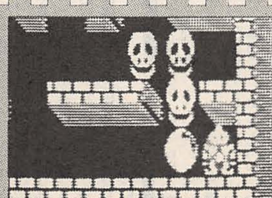
S＝スコア
H＝ハイ・スコア
M＝人
R＝ラウンド
P＝人の位置
K＝ピック
P1＝移動の方向
X(2)＝モンスター位置(外骨の位置)
B，D＝ボールの進んでいる方向
Z(12)＝モンスター(外骨)の下にあるもの
V＝ボールの位置
E1，E2＝ピーク用
その他＝FOR～NEXTなど



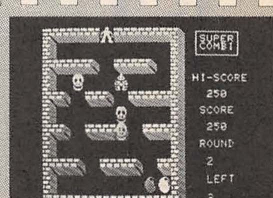
《写真1》中央が編，上が影。おかしなゲームだ



《写真2》外骨をひきよせ，ボールでやっつける



《写真3》おおっと，こうなったらおしまい



《写真4》下にいったボールは早めに消そうネ！

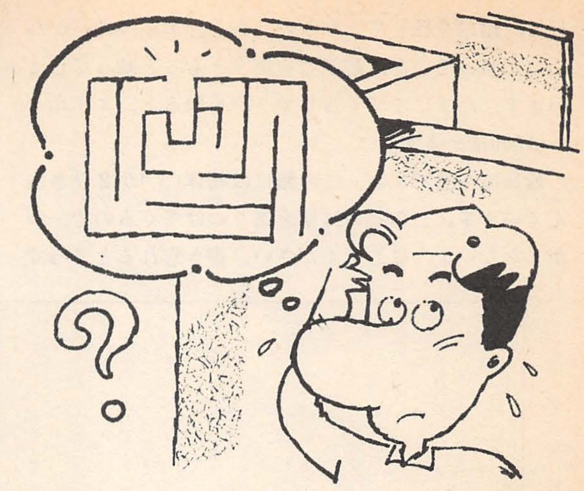
★影さん，NHKとは忍者ハットリ君の略なんだって。(東京都町田市・深山博志13才)……【影：知ってるとも。編：ウソー，ほんとに？影：ああ，だってNHKの集金の人は，私がどんなに隠れてもすぐみつけちゃうからね。】

```
100 REM **** SUPERCOMBI ****
110 REM*■■■■■■SYOKI■■■■■■*
120 OPTIONCMODE1:GOSUB850:DIMX(2),Z(12):H=0
130 S=0:M=3:R=1:B=RND(2)*4-2
140 FORI=5TO12:Z(I)=$90:NEXT:X(1)=$C363:X(2)=$C371:P=$C269:V=0
150 REM*■■■■■■FIELD■■■■■■*
160 CLS:RESTORE1000
170 PRINT:FORI=1TO22:READK$:PRINTFLD(1);"0";K$:NEXT
180 LOCATE1,22:PRINT" ┌──────┐":LOCATE2,22:PRINT"│SUPER│"
190 LOCATE3,22:PRINT"│COMBI│":LOCATE4,22:PRINT"└──────┘"
200 LOCATE7,22:PRINT"HI-SCORE":LOCATE9,24:PRINTH
210 LOCATE11,23:PRINT"SCORE":LOCATE13,24:PRINTS
220 LOCATE15,23:PRINT"ROUND":LOCATE17,24:PRINTR
230 LOCATE19,24:PRINT"LEFT":LOCATE21,24:PRINTM
240 POKEP,$80:POKEP+1,$81:POKEP+32,$82:POKEP+33,$83
250 FORI=1TO2:POKEX(I),$88:POKEX(I)+1,$89
260 POKEX(I)+32,$8A:POKEX(I)+33,$8B:NEXT
270 REM*■■■■■■MAIN LOOP■■■■■■*
280 FORF=1TO2
290 REM*■■■■■■MAN■■■■■■*
300 PICKK:IFK=0THENP1=0:GOTO350
310 P1=((K=$4B)-(K=$4A))*2+((K=$4D)-(K=$49))*$40:IFP1<>0THEN340
320 P1=((K=$4C)-(K=$48))*2:B=P1:IFP1<>0THEN340
330 IFK=$20THENPOKEV,$90:POKEV+1,$90:POKEV+32,$90:POKEV+33,$90:V=0
340 E1=PEEK(P+P1):E2=PEEK(P+P1+33):IF(E1=$91)+(E2=$91)+(E1=$96)THEN400
350 IF(P=X(1))+(P=X(2))THENGOSUB650
360 IFP=VTHENGOSUB660
370 P=P+P1
380 POKEP-P1,$90:POKEP-P1+1,$90:POKEP-P1+32,$90:POKEP-P1+33,$90
390 POKEP,$80:POKEP+1,$81:POKEP+32,$82:POKEP+33,$83
400 REM*■■■■■■MONSTER■■■■■■*
410 IFX(F)=0THEN540
420 I=0:GOTORND(2)*20+430
430 P1=((MOD(P,32)>MOD(X(F),32))-(MOD(P,32)<MOD(X(F),32)))*2:I=I+1
440 IF(I=2)+(P1<>0)THEN465
450 P1=(((P/32)>(X(F)/32))-((P/32)<(X(F)/32)))*$40:I=I+1
460 IF(I<>2)*(P=0)THEN430
465 IFPEEK(X(F)+P1)=$88THENP1=0
470 POKEX(F),Z(F*4+1):POKEX(F)+1,Z(F*4+2)
480 POKEX(F)+32,Z(F*4+3):POKEX(F)+33,Z(F*4+4):X(F)=X(F)+P1
490 Z(F*4+1)=PEEK(X(F)):Z(F*4+2)=PEEK(X(F)+1)
500 Z(F*4+3)=PEEK(X(F)+32):Z(F*4+4)=PEEK(X(F)+33)
510 POKEX(F),$88:POKEX(F)+1,$89:POKEX(F)+32,$8A:POKEX(F)+33,$8B
520 IFX(F)=PTHENGOSUB650
530 IFX(F)=VTHENGOSUB710
540 REM*■■■■■■BALL■■■■■■*
550 IFV=0THENPOKE1,$FF:BEEP:POKE1,$80:BEEP:D=0:V=$C169:GOTO600
560 IF(PEEK(V+64)<>$91)+(PEEK(V+97)<>$91)=2THEND=$40:GOTO590
570 IF(PEEK(V+B)=$91)+(PEEK(V+B+33)=$91)THENB=B-B*2
580 D=B
590 POKEV,$90:POKEV+1,$90:POKEV+32,$90:POKEV+33,$90
600 V=V+D:POKEV,$84:POKEV+1,$85:POKEV+32,$86:POKEV+33,$87
610 IFX(1)=VTHENF=1:GOSUB710
620 IFX(2)=VTHENF=2:GOSUB710
630 IFP=VTHENGOSUB660
640 NEXT:GOTO280
650 REM*■■■■■■BOMB-1■■■■■■*
660 FORC=1TO4:Z(F*4+C)=$90:NEXT
670 POKEP,$8C:POKEP+1,$8D:POKEP+32,$8E:POKEP+33,$8F
680 FORL=255TO0STEP-3:POKE1,L:BEEP1:NEXT:BEEP0
690 M=M-1:LOCATE21,24:PRINTM:IFM=0THEN770
700 P=$C269:RET
710 REM*■■■■■■BOMB-2■■■■■■*
720 POKEX(F),$8C:POKEX(F)+1,$8D:POKEX(F)+32,$8E:POKEX(F)+33,$8F
730 FORL=255TO0STEP-3:BEEP1:POKE1,L:NEXT:BEEP0
740 S=S+100:LOCATE13,24:PRINTS:X(F)=0
750 IF(X(1)=0)+(X(2)=0)=1THENRET
760 S=S+R*50:R=R+1:X(1)=$C363:X(2)=$C371:V=0:GOTO140
770 REM*■■■■■■END■■■■■■*
780 FORL=1TO255:POKE1,L:BEEP1:NEXT:BEEP0:D=(H>=S)*4+6
785 FORA=DTO18:LOCATEA,4:PRINTSPC(13):NEXT
790 IFH<STHENH=S:LOCATE9,24:PRINTH:LOCATE7,5:PRINT"HI-SCORE !!"
800 LOCATE11,5:PRINT"*GAMEOVER*":LOCATE17,9:PRINT"(Y/N)"
810 LOCATE15,5:PRINT"TRY AGAIN ?":PICKK:IFK=0THEN810
820 IFK=$4ETHENPOKE1,$AA:CLS:END
830 IFK=$59THEN130
840 GOTO810
850 REM*■■■■■■CHARA■■■■■■*
860 CLS:FORF=$C000TO$C0CF:READK$:K$="$"+K$:POKEF,VAL(K$):NEXT:RET
870 DATA01,01,07,0D,0D,07,20,3E,80,80,E0,B0,B0,E0,04,7C
880 DATA4E,6D,6B,05,6C,0C,26,3E,72,B6,D6,A0,36,30,64,7C
890 DATA00,03,0F,1F,3F,3F,7F,7F,00,C0,30,08,F4,F4,F2,FA
900 DATA7F,7F,3F,3F,1F,0F,03,00,FA,FE,FC,FC,F8,F0,C0,00
910 DATA0F,1F,1F,3F,39,31,31,33,F0,F8,F8,FC,9C,8C,8C,CC
920 DATA1F,1D,0D,17,10,18,0F,07,F8,B8,B0,E8,08,18,F0,E0
930 DATA00,08,8E,4F,38,3B,0F,0E,00,08,14,B0,70,B8,C4,B6
940 DATA5F,32,16,57,F6,3F,1E,0F,F4,3E,FE,E6,AE,6D,8D,FC
950 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,DF,DF,DF,00,FD,FD,FD
960 DATA2A,15,8A,45,A2,51,A8,54,00,40,A0,50,A8,54,AA,55
970 DATAAA,55,2A,15,0A,05,02,01,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
980 DATA01,03,02,01,0F,3F,37,67,80,C0,40,80,F0,FC,EC,E6
990 DATA07,6E,4E,1C,1C,1C,3C,7C,E0,76,72,38,38,38,3C,3E
1000 REM*■■■■■■MAZE-DATA■■■■■■*
1010 DATA11111111671111111113,1255555589555555515,1500000000000000015
1020 DATA1500000000000000015,1111111300111130015,12555552004555520015
1030 DATA1500000000000000015,1500000000000000015,1113001113001111115
1040 DATA1252004552004555515,1500000000000000015,1500000000000000015
1050 DATA1113001111300111115,1252004555200455515,1500000000000000015
1060 DATA1500000000000000015,1111130011111300115,1255520045555200451 5
1070 DATA1500000000000000015,1500000000000000015,1111111111111111115
1080 DATA4555555555555555552
```

★ナムコはツトが好き。ナムコーツト，ナムコツト，ナムコツト，ナムコット。（京都市・**山下善史13才**）……【**編**：どっかで…。**影**：まだまだ知ってるもん。**編**：ほんと？TVある？**影**：ない。**編**：それでも知ってる…。】

SUPER BOY（スーパーボーイ）

小川　武雄



◈ストーリー

今日は，あなたにとって記念すべき日である。それは，今日ここで，超能力を身につけることができたのだ。しかし，とつぜん目まいが……。

ふと目を開けると，そこは館であった。元の場所にもどるため，あなたは身につけた超能力で，この館から脱出しなければならないのだ。

◈遊びかた

あなたはⅠⅠⅠⅠで移動し，隠れた出口を探します。出口の見つけかたを，つぎに説明します。

まず最初はⓇを押します。すると，自分のいる所から8方向の壁の，どれかに出口があるかを調べます。その結果は，画面中央下に表示されます。もし出口があるのなら，今度はⒺを押します。押したら，つぎにすばやく出口だと思う壁の方向のキーを押します（このキーは，移動キーと同じです）。また，この結果も表示されます。

もし出口なら，つぎの面に進めます。これをくり返

CHECKER FLAG

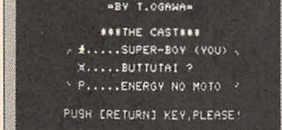
編：こういったゲームは，アクションだけでなく推理力もいりますから，影さんにはむりですね。

影：こんなゲームくらい！

Dr.D：最近は，頭を使うゲームが増えてきたようだ。良い傾向だ。

《第1表》変数表

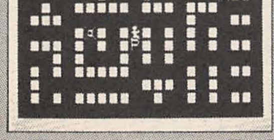
変数	内容
B	SUPER BOYの残り
S	得点
H1	最高得点
J	FOR～NEXT用 他
E	エネルギーの残り
H2	Pマークを消す割合
G1	Pマークを書く割合
M	面数
Z，Z1	V－RAMのPEEK用
V(?)	物体のV－RAM用
KK	PICK用
YY	人の向きのPOKE用



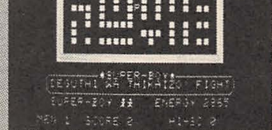
《写真1》出口をさがして脱出するゲームです



《写真2》下のコメント表示を見ながら進もう！



《写真3》Pを取るとエネルギーが増える



《写真4》出口が近い!!と思ったらつかまった！

★**あるタレントのはなし**：そのタレントはファミコンのソフトはほとんど持っているのに，ギャラガだけがありませんでした。なぜかと聞くと，「ギャラがねえ～!!」。(大阪市平野区・**絵無絶途七百**)……【**影**：おみごと！】

して，出口を探してください。あと，エネルギーがだんだん減っていき，超能力を使うともっと減ってしまいます。たまにでてくるPマークを取ると，エネルギーは500増えます。

最後に注意ですが，この館には物体(？)が２ひき住んでいます。この物体は壁を通りぬけてくるので，つかまらないようにしてください。書き忘れるところでしたが，T を押すとはじめの位置にテレポーションします。

プログラム

プログラムについては，変数表を書いておいたので，くわしいことは，各自でやってください。また，壁に隠してある出口は，１画面２か所あります。

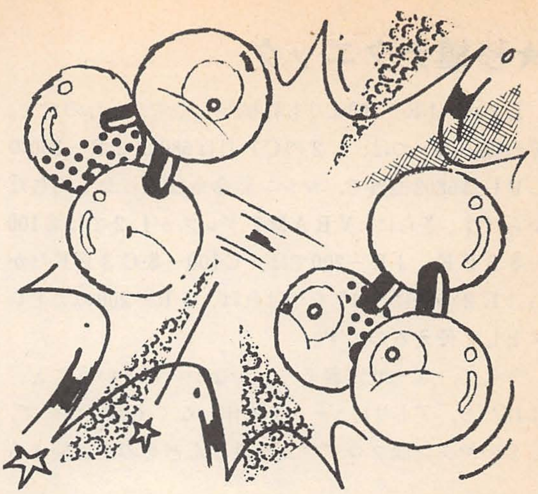
SUPER BOYのプログラム・リスト

```
1 REM /▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀\
2 REM ■      *SUPER-BOY*      ■
3 REM ■   BY TAKEO,OGAWA.     ■
4 REM ■ (C)  1984 8/26 9:36   ■
5 REM \▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄/
6 REM
10 OPTIONCMODE1:GOSUB980:H1=0:DIMV(2)
20 S=0:B=3:M=1:G1=10:H2=20
30 E=3000:V=$C125:Y=$84:CLS
40 REM ========================
50 LOCATE0,4:PRINTFLD(1);"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
60 LOCATE1,4:PRINTFLD(1);"!                      !"
70 LOCATE2,4:PRINTFLD(1);'! " " "   " """ " " "" !'
80 LOCATE3,4:PRINTFLD(1);'! " " "" ""   " " " "  !'
90 LOCATE4,4:PRINTFLD(1);'! " " "   " " " " "    !'
100 LOCATE5,4:PRINTFLD(1);'!       "   "       "" !'
110 LOCATE6,4:PRINTFLD(1);'! "  """"" """ """     !'
120 LOCATE7,4:PRINTFLD(1);'! """            "  "" !'
130 LOCATE8,4:PRINTFLD(1);'!      " " " " " "     !'
140 LOCATE9,4:PRINTFLD(1);'! """ " " " " " " " "" !'
150 LOCATE10,4:PRINTFLD(1);'!   " "   " " "        !'
160 LOCATE11,4:PRINTFLD(1);'! " " """"""     " " "" !'
170 LOCATE12,4:PRINTFLD(1);'! "           """ " "   !'
180 LOCATE13,4:PRINTFLD(1);'! " " """""  "  " " "" !'
190 LOCATE14,4:PRINTFLD(1);"!                      !"
200 LOCATE15,4:PRINTFLD(1);"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
210 LOCATE17,2:PRINT" /----------*SUPER-BOY*-----------\ "
220 LOCATE18,2:PRINT"| SAA GANBARIMASYHOO NE !! |"
230 LOCATE19,2:PRINT" \--------------------------------/ "
240 LOCATE20,3:PRINT"SUPER-BOY:      ENERGY:3000"
250 LOCATE22,1:PRINT"MEN:";M;"  SCORE:";S;"      HI-SC:";H1
260 LOCATE20,13:FORJ=1TOB:PRINTFLD(1);"$";:NEXT
275 FORJ=1TO2
280 V(J)=$C100+((RND(8)+7)*32+(RND(22)+5)):Z=PEEK(V(J))
290 IF(Z=$82)+(Z=$83)+(Z=$84)+(Z=$86)THEN280
300 NEXT
305 FORJ=1TO2
310 A=$C100+((RND(14)+1)*32+(RND(22)+5)):Z=PEEK(A)
315 IFZ<>$82THEN310
320 POKEA,$86
322 NEXT
325 POKEV,Y
330 REM========================
340 PICKK
350 IFK=$49THENG=-32:GOTO430
360 IFK=$4DTHENG= 32:GOTO430
370 IFK=$4ATHENG= -1:Y=$84:GOTO430
380 IFK=$4BTHENG=  1:Y=$88:GOTO430
390 IFK=$54THEN730
400 IFK=$52THEN760
410 IFK=$45THENPOKE1,$FF:BEEP:FORJ=1TO100:PICKK:NEXT:GOTO810
420 GOTO500
425 REM ========================
430 POKEV,$80:V=V+G:Z1=PEEK(V)
440 IF(Z1=$81)+(Z1=$82)+(Z1=$86)THENV=V-G
450 IFZ1=$83THEN910
460 IFZ1=$30THENE=E+500:POKE1,$AA:BEEP
480 POKEV,Y
490 REM ========================
500 FORJ=1TO2:POKEV(J),$80
510 IF(V-V(J)>32)+(V(J)-V>32)THEN540
520 IFV<V(J)THENG=-1:GOTO590
530 G=1:GOTO590
540 W=RND(5):IFW<2THEN570
550 IFV<V(J)THENG=-32:GOTO590
560 G=32:GOTO590
570 IFW=1THENG=-1:GOTO590
580 G=1
590 V(J)=V(J)+G:Z1=PEEK(V(J))
600 IF(Z1=$82)+(Z1=$85)+(Z1=$86)THEN590
610 IF(Z1=$84)+(Z1=$88)THEN910
620 IFZ1=$81THENV(J)=V(J)-G
630 POKEV(J),$83:NEXT
640 REM ========================
650 IF(RND(100)<G1)*(PEEK($C22F)=$80)THENPOKE$C22F,$30
660 IF(RND(100)<H2)*(PEEK($C22F)=$30)THENPOKE$C22F,0
670 REM ========================
680 E=E-1:LOCATE20,25:PRINTE;" ":IFE<1THEN910
690 GOTO340
700 REM ========================
730 FORJ=180TO80STEP-1:POKE1,J:BEEP1:BEEP1:NEXT:BEEP0
740 POKEV,0:V=$C125:POKEV,Y:E=E-300:GOTO500
750 REM ========================
760 A$="THIGAU! DEGUTHI WA TOOII!!":RESTORE1220:POKE1,$AA
770 FORJ=1TO8:READC:BEEP:X=V+C
780 IFPEEK(X)=$86THENA$="DEGUTHI WA THIKAIZO! FIGHT"
795 NEXT:LOCATE18,3:PRINTA$:E=E-120:GOTO500
800 REM ========================
810 IFK=$49THENV1=V-32:GOTO860
820 IFK=$4DTHENV1=V+32:GOTO860
830 IFK=$4ATHENV1=V -1:GOTO860
840 IFK=$4BTHENV1=V +1:GOTO860
850 GOTO500
860 POKE1,$AA:BEEP:A$="DEGUTHI ZYANAIYO GANBARE!!"
870 IFPEEK(V1)=$86THENA$="  YATTUTAA DEGUTHIDAA!!   "
880 LOCATE18,3:PRINTA$:IFA$>"A"THENE=E-500:GOTO500
884 S5=E-1500:IFS5<0THENS5=0
890 S=S+10*M+S5:M=M+1:FORJ=1TO50:POKE1,RND(255):BEEP:NEXT
895 G1=G1-RND(2):H2=H2+RND(11):GOTO30
900 REM ========================
910 POKEV,$87:FORJ=60TO111:POKE1,J:BEEP:NEXT:B=B-1
915 IFB=0THEN940
920 FORJ=1TO1000:NEXT:GOTO30
930 REM ========================
940 LOCATE18,3:PRINT"GAME OVER!! PUSH ANY KEY!!":LOCATE20,13:PRINT" "
945 IFH1<STHENH1=S
950 POKE1,RND(255):BEEP:PICKK:IFK=0THEN950
960 GOTO20
970 REM ========================
980 FORJ=$C000TO$C04F:READO$:O$="$"+O$:POKEJ,VAL(O$):NEXT
990 CLS:LOCATE1,15:PRINT"/\"
1000 LOCATE2,14:PRINT"//\\"
1010 LOCATE3,13:PRINT"///\\\"
1020 LOCATE4,12:PRINT"////\\\\"
1030 LOCATE5,10:PRINT" ,-, ,-, -, -, "
1040 LOCATE6,10:PRINT"|\ || |> |- |- |":LOCATE6,20:PRINTFLD(1);")"
1050 LOCATE7,4:PRINT"=T.O= \_/ \_/  \_/ \_"
1060 LOCATE8,2:PRINT"SOFT (2)  ==BOY==="
1070 LOCATE10,10:PRINT"=BY T.OGAWA="
1080 LOCATE13,9:PRINT"***THE CAST***"
1090 LOCATE15,4:PRINT" /  .....SUPER-BOY (YOU) \"
1100 LOCATE17,5:PRINT"  .....BUTTUTAI ?       "
1110 LOCATE19,4:PRINT" \ P.....ENERGY NO MOTO  /"
1120 LOCATE15,6:PRINTFLD(1);"$":LOCATE17,6:PRINTFLD(1);"#"
1130 LOCATE22,4:PRINT"PUSH [RETURN] KEY,PLEASE!"
1140 PICKK:IFK<>13THEN1140
1150 RET
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1170 DATA 00,7E,7E,7E,7E,7E,7E,00,81,42,3C,24,24,3C,42,81
1180 DATA 1C,1C,48,7E,1A,18,7C,42,00,00,00,00,00,00,00,00
1190 DATA 00,7E,7E,7E,7E,7E,7E,00,00,00,07,27,12,0E,C6,3E
1200 DATA 38,38,12,7E,58,18,3E,42,10,10,10,20,D0,01,80,80
1220 DATA -32,32,-33,33,-31,31,-1,1
```

★ゲーム・プログラムを送りましたので，できれば同じページに載せてほしいなあなんて思っちゃったりして(あつかましい!!)。(福岡市・林田健二12才)……【編：今回はごめんなさい。でも，投稿してくれてありがとう！】

移植版 核分裂

谷川　百明生



★LET'S GO！

'83年6月号のベーシックマスターL2用「核分裂」を，JR－200に移植してみました。移植については，あとで話します。

★LET'S PLAY！

このゲームは，核分裂の基本的な原則に従って進行されます。

RUNして最初に画面にでるのは，タイトルとキー操作法とスコア，ハイ・スコア，そして，スタートのためのキー入力要求です。

[←][→]で左右，スペース・キーで中性子砲の発射です。

[S]キーを押すと，ゲーム画面にかわります。

ウラニウム"○"に中性子"↑"を当てて，核分裂反応を早めます。中性子砲台に中性子が当たったとき，またはタイムが0になったときが，GAME OVERです。

CHECKER FLAG

Dr.D：ベーシックマスターのプログラムがJR－200に移植しやすいということなので，移植が増えそうだな。

編：なるべく，アイデアは自分で考えましょう。それでもアイデアが浮かばない人は，B.B.コーナーを参考にしてみては？

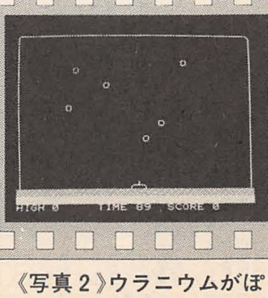
X：上位4ビット，Y：下位4ビット

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		α		0	@	P	█	p	┼	＜		ー	タ	ミ	時	▏
1	▛	β	!	1	A	Q	a	q	└	＞	。	ア	チ	ム	分	▎
2	▚	γ	"	2	B	R	b	r	┘	＞	「	イ	ツ	メ	秒	▍
3	▖	η	#	3	C	S	c	s	┐	∧	」	ウ	テ	モ	年	▕
4	▐	θ	$	4	D	T	d	t	┌	○	、	エ	ト	ヤ	月	▕
5	▙	λ	%	5	E	U	e	u	─	●	・	オ	ナ	ユ	日	▐
6	▘	μ	&	6	F	V	f	v	│	♣	ヲ	カ	ニ	ヨ	火	▔
7	▟	π	'	7	G	W	g	w	┼	♦	ァ	キ	ヌ	ラ	水	▔
8	▝	τ	(	8	H	X	h	x	┤	♥	ィ	ク	ネ	リ	木	▀
9	▌	Φ	)	9	I	Y	i	y	┬	♠	ゥ	ケ	ノ	ル	金	▁
A	▜	Ψ	*	:	J	Z	j	z	├	〒	ェ	コ	ハ	レ	土	▁
B	▞	ω	+	;	K	[	k	←	┴	♪	ォ	サ	ヒ	ロ	人	▂
C	▗	Σ	,	<	L	¥	l	→	╲		ャ	シ	フ	ワ	点	╱
D	█	Ω	－	=	M	]	m	↓	╱	▒	ュ	ス	ヘ	ン	回	╲
E	▀	χ	.	>	N	^	n	↑	╲		ョ	セ	ホ	゛	文	⧗
F	▄	÷	/	?	O	_	o		╱	╲	ッ	ソ	マ	゜	名	⧗

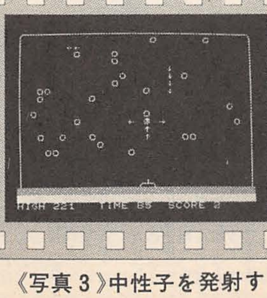
《第1図》ベーシックマスターL2のキャラクタ・コード



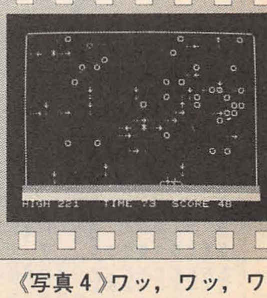
《写真1》タイトル画面。[S]でゲーム・スタート



《写真2》ウラニウムがぽつりぽつりと出現



《写真3》中性子を発射する。どうってこと――



《写真4》ワッ，ワッ，ワー!! こりゃ，スゴイ!!

★こら!!そこで立ち読みしてるキミ。そう，キミだよ!!さあ，ベーマガを買いなさい!!(埼玉県東松山市・小澤晋/東中剣道部)……【影：立ち読み定期読者へ，立ち読みの前に「オジサンコレクダサイ」といおう！】

★移植テクニック

L２は，ＪＲ－100よりも移植がしやすかったのです。その理由の一つは，Ｌ２のＣＰＵは6800，ＪＲ－200のＣＰＵは6802相当で，マシン語命令はまったく同じだからです。さらに，ＶＲＡＭアドレスがＬ２では＄100～＄３ＦＦ，ＪＲ－200では＄Ｃ100～＄Ｃ３ＦＦだから，Ｌ２の頭に〝Ｃ〟をつければ，ＪＲ－200のアドレスとして使えるのです。

そして，ユーザ定義モードがなかったということ。これだと，アトリビュートを操作しなくてもいいので，Ｌ２のマシン語プログラムをほとんどそのまま使えるのです。このプログラムも，実際に変えたのは，キャラクタ・コードと，ＶＲＡＭアドレスだけでした。さらにおもしろいのは，Ｌ２にあってＪＲ－200にないキャラクタは，そのままキャラクタＲＡＭに定義してしまえばすんでしまうのです。

★ABOUT PROGRAM

マシン語は＄3000～が中性子を動かす，＄2120～が画面をＮＵＬＬではなく，空白（ユード＄20）で消すためのものです。Ｌ２の場合，ＣＬＥＡＲ文を実行すると，ＮＵＬＬではなく空白で消されるようです。

移植版 核分裂のプログラム・リスト

```
10 REM ##########################
20 REM ##                      ##
30 REM ## [NUCLEAR FISSION]    ##
40 REM ##                      ##
50 REM ## For JR-200           ##
60 REM ## 1985/03/12  Ver1.0   ##
70 REM ## By. Yuao Tanigawa.   ##
80 REM ##                      ##
90 REM ##########################
100 POKE 0,0:PICK A:CLEAR $2FFD:POKE $CA00,0:COLOR 7,0,0:CLS:TEMPO 50
110 H=0
120 GOSUB 730
130 Z$=" ┴ ":CLS
140 GOSUB 390
150 REM ﾒｲﾝ
160 LOCATE INT(RND(1)*28)+2,INT(RND(1)*16)+1:PRINT "○";
170 A=USR($3000)
180 IF PEEK($2FFF)=0 THEN 200
190 S=S+PEEK($2FFF):LOCATE 25,23:PRINT S;:SOUND 1000,1
200 LOCATE 15,23:PRINT PEEK(7);" ";
210 IF (PEEK(7)=0)+(PEEK(7)>90) THEN 330
220 IF PEEK($2FFE)<>0 THEN 330
230 A=STICK(0)
240 IF PEEK($C100+X-1+(Y+1)*32)=$20 THEN 260
250 IF (A=29)*(X>1) THEN X1=X:X=X-1:GOTO 300
260 IF PEEK($C100+X+3+(Y+1)*32)=$20 THEN 280
270 IF (A=28)*(X<28) THEN X1=X:X=X+1:GOTO 300
280 IF A=32 THEN LOCATE X+1,Y-1:PRINT "↑";
290 GOTO 310
300 LOCATE X1,Y:PRINT "   ";
310 LOCATE X,Y:PRINT Z$;
320 GOTO 160
330 IF H<S THEN H=S:LOCATE 4,23:PRINT H;
340 LOCATE 10,8:PRINT "           "
350 LOCATE 10,9:PRINT " GAME OVER "
360 LOCATE 10,8:PRINT "           "
370 SOUND 1000,10
380 GOTO 140
390 REM ｾｯﾃｲ
400 RANDOMIZE:CLS
410 PRINT "     ************************"
420 PRINT "     *                      *"
430 PRINT "     * [ NUCLEAR FISSION ]  *"
440 PRINT "     *                      *"
450 PRINT "     *  For JR-200          *"
460 PRINT "     *  By. Yuao Tanigawa.  *"
470 PRINT "     ************************"
480 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "   [←]・・・・・・ LEFT"
490 PRINT:PRINT "   [→]・・・・・・ RIGHT"
500 PRINT:PRINT "  [SPACE]・・・・ NEUTRON GUN FIRE"
510 PRINT:PRINT TAB(9);"YOUR SCORE";S:PRINT TAB(9);"HIGH SCORE";H
520 LOCATE 10,21:PRINT SPC(14):SOUND 700,10
530 LOCATE 10,21:PRINT "S ・・・・・・ START":SOUND 400,1
540 IF STICK(0)<>$73 THEN 520
550 S=0:X=15:Y=20
560 A=USR($3120)
570 FOR I=1 TO 15
580 POKE $C10F+I,$9B:POKE $C110-I,$9B
590 NEXT I
600 POKE $C100,$FE:POKE $C11F,$9D
610 FOR I=1 TO 20
620 POKE $C100+I*32,$9A:POKE $C11F+I*32,$9A
630 NEXT I
640 FOR I=0 TO 15
650 POKE $C3A0+I,$8C:POKE $C3C0+I,$8E
660 POKE $C3BF-I,$8C:POKE $C3DF-I,$8E
670 NEXT I
680 LOCATE X,Y:PRINT Z$
690 LOCATE 0,23:PRINT "HIGH";H;
700 LOCATE 11,23:PRINT "TIME 90  SCORE";S;
710 SOUND 500,10
720 POKE 7,90:RETURN
730 REM ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐ
740 FOR I=$3000 TO $312F:READ R$:POKE I,VAL("$"+R$):NEXT I:RETURN
750 REM ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ
760 DATA 7f,2f,fe,7f,2f,ff,ce,c1, 21,86,20,e6,00,c1,2a,26
770 DATA 02,a7,00,08,8c,c3,7e,26, f2,ce,c1,01,a6,01,e6,21
780 DATA c1,88,26,27,81,20,26,06, a7,21,e7,01,20,1d,81,9b
790 DATA 26,06,c6,87,e7,21,20,13, 7c,2f,ff,c6,2a,e7,01,c6
800 DATA 20,e7,21,c6,86,e7,00,c6, 89,e7,02,08,8c,c3,5d,26
810 DATA cb,ce,c3,9e,a6,00,e6,20, 81,87,26,3c,c1,fe,27,08
820 DATA c1,ec,27,04,c1,9d,26,09, 7c,2f,fe,86,2a,a7,20,20
830 DATA 27,c1,20,26,06,e7,00,a7, 20,20,1d,c1,8c,26,06,86
840 DATA 20,a7,00,20,13,7c,2f,ff, 86,2a,a7,20,86,20,a7,00
850 DATA 86,86,a7,1f,86,89,a7,21, 09,8c,c1,20,26,b6,ce,c1
860 DATA 00,a6,20,e6,21,c1,86,26, 27,81,20,26,06,a7,21,e7
870 DATA 20,20,1d,81,9a,26,06,86, 89,a7,21,20,13,7c,2f,ff
880 DATA 86,2a,a7,20,86,20,a7,21, 86,88,a7,00,86,87,a7,40
890 DATA 08,8c,c3,5f,26,cb,ce,c3, 5f,a6,20,e6,21,81,89,26
900 DATA 27,c1,20,26,06,a7,21,e7, 20,20,1d,c1,9a,26,06,86
910 DATA 86,a7,20,20,13,7c,2f,ff, 86,2a,a7,21,86,20,a7,20
920 DATA 86,88,a7,01,86,87,a7,41, 09,8c,c1,00,26,cb,86,9b
930 DATA ce,c1,01,a7,00,08,8c,c1, 1f,26,f8,39,01,01,01,01
940 DATA 86,20,CE,c1,00,a7,00,08, 8c,c4,00,26,f8,39,01,01
```



by ASTORO GATER

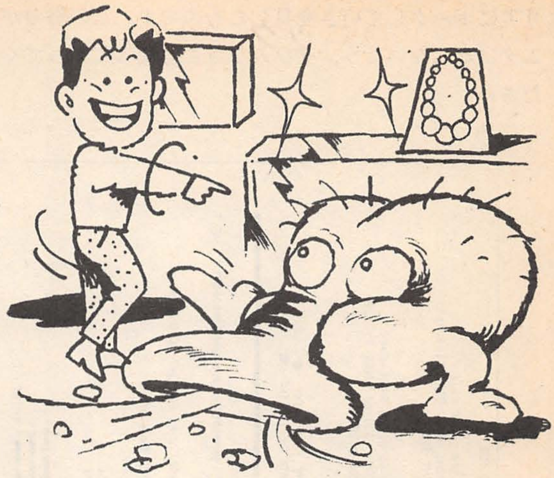
評…もう少しまともなこと描けんのか？（影）

★ぼくは美術でポスターを作るとき，ベーマガの絵を描いて宣伝してやったんだぞ。感謝しろ／（茨城県西茨城郡・金沢博之14才）……【デザ部：いやー，ひさしぶりに出番がきたぞ。一度その作品を見せてほしいナー。】

JR-200用

編君の冒険
PART 1

移植屋さん



☆物語

198X年○月×日，行方不明になっていたみどりさんの居場所が判明した。ハランシルバニアのバラキュラ城に，監禁されているそうだ。ひそかにみどりさんに恋心をいだいていた編君は，みどりさん救出に向かうのだった。

だがその前に，長い旅になりそうなので，部屋のそうじをしていくことにした。不精な編君は，自分が吸い込まれる恐れがあるにもかかわらず，そうじ機の化け物スイーパーを使い，そうじをするのであった。

☆遊びかた

カーソル・キーで編君を動かし，スイーパーを誘導し，部屋中のゴミを吸いとらせてください。

スイーパーが，そうじ機のノズルを下げているときは，ゴミが吸い込まれます。ところが，スイーパーはときどき，ノズルを持ち上げるのです。もしこのとき，運悪くスイーパーと同じ階にいたら，編君は吸い込まれてしまいます。しかし，スイーパーは持ち上げる前に，ピピピと警戒音をだしてくれるのです。音がしたときに同じ階にいたら，すぐに別の階に逃げましょう。

☆プログラムについて

ＲＥＭでＳＣＲＥＥＮとなっている所を，見てください。ここでは，いつもDr.D様がいっているように，画面データを論理演算のビットに置きかえています。このようにすると，データが8分の1ですみますから，みなさんも研究してみてください。

☆ワンポイント・テクニック

タイトル表示のときの音は，なめらかできれいですよね。これは，私が持っているＵＳＡソフトで同じような音がでたので，もしやと思い，手さぐりでI/Oエ

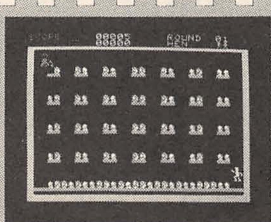
CHECKER FLAG

Dr.D：ワシのいうことを守っていれば，採用される確率も高くなるんだ。だが，380行はあまり感心しないな。
もう少し，エレガントにプログラミングしてみたらどうかな。

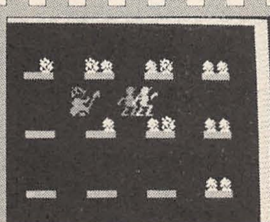
編：ぜひ，ＰＡＲＴ２をみてみたいですね。



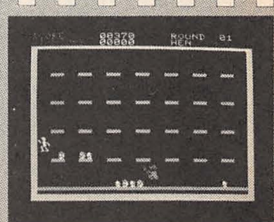
《写真１》編君になって部屋のそうじをしよう！



《写真２》左上にスイーパー。あなたは右下です



《写真３》油断すると，スイーパーに吸われちゃう



《写真４》もう少しだ。ガンバレ！

★ベーマガはプログラムが組める雑誌と書いてあるが，もう30冊近いのにさっぱりわからない。マイコンルームにＶＩＣはあるのだろうか？（兵庫県伊丹市・平田友洋24才）……【影：石の上にも30冊ってことわざ知ってる？】

リアにポークしていき発見したものです。この努力がムダにならないよう，ぜひみなさんも使ってやってください。

参考

ベーマガ83年10月号

ベーシックマスターJr/LII用「SWEEPER」

編君の冒険のプログラム・リスト

```
100 COLOR 7,0:CLS:RANDOMIZE:POKE $CA00,0:H=0:LOCATE 8,10:PRINT "Wait a moment !"
110 POKE 0,0:DIM SW$(4),HE$(3):HS=0:GOSUB 1370
120 GOSUB 1130
130 GOSUB 960:GOSUB 720
140 BEEP 1:FOR J=1 TO 5:FOR I=100 TO 250 STEP .5:POKE $C83B,I:NEXT:NEXT:BEEP 0
150 X=29:Y=19:SX=1:SY=3:HE=2:UP=0:COLOR ,,1
160 REM --- MOVE HEN ---
170 PICK K:IF K<28 OR K>31 THEN 330
180 COLOR 5:IF K=30 OR K=31 THEN 250
190 REM --- LEFT OR RIGHT ---
200 X1=X+((K=28)*(X<29)-(K=29)*(X>1))*(MOD(Y,4)=3):HE=(K=29)+1
210 P=PEEK($C100+X1+Y*32+((K=28)-(K=29))):IF P<141 AND P>128 THEN 860
220 LOCATE X,Y:PRINT SP$:LOCATE X1,Y:PRINT HE$(HE):X=X1
230 SOUND 4000,1:SOUND 5000,1
240 GOTO 330
250 REM --- UP OR DOUN ---
260 Y1=Y+(K=31)*3-(K=30)
270 P1=PEEK($C100+X+Y1*32):P2=PEEK($C101+X+Y1*32)
280 IF P1+P2=0 THEN 300
290 GOTO 330
300 P=PEEK($C100+X+Y*32+(((K=31)-(K=30))*4)*32):FOR I=1 TO 4
310 Y1=Y+(K=31)-(K=30):LOCATE X,Y:PRINT SP$:LOCATE X,Y1:PRINT HE$(HE):Y=Y1
320 SOUND 3000,1:NEXT:IF P<141 AND P>128 THEN 860
330 REM --- MOVE SWEEPER ---
340 MO=MO-R:IF MO>0 THEN 160
350 MO=10:COLOR 4,,1
360 IF UP THEN 590
370 SU=INT(RND(1)*13)+1
380 ON SU GOTO 390,390,390,390,390,390,390,390,390,480,480,480,570
390 REM --- LEFT OR RIGHT ---
400 X2=SX+SGN(X-SX):SW=1+(SX>X):PS=PEEK($C100+X2+SY*32+(SW=1))
410 IF PS<9 AND PS>0 THEN 860
420 LOCATE SX,SY:PRINT SP$:LOCATE X2,SY:PRINT SW$(SW);:SX=X2
430 PS=PEEK($C140+SX+SY*32+(SW=1)):IF PS=141 OR PS=142 THEN 450
440 GOTO 160
450 SOUND 150,3:SOUND 200,2:LOCATE SX+(SW=1),SY+2:PRINT " ":SC=SC+5
460 GOSUB 790:D=D-1:IF D=0 THEN 810
470 GOTO 160
480 REM --- UP OR DOUN ---
490 IF RND(1)>.3 THEN Y2=SGN(Y-SY):GOTO 530
500 Y2=INT(RND(1)*2):Y2=Y2-(Y2=0)
510 IF SY=3 THEN Y2=1
520 IF SY=19 THEN Y2=-1
530 SW=INT(RND(1)*2)+1:PS=PEEK($C100+SX+(SY+Y2*4)*32)
540 LOCATE SX,SY:PRINT SP$:LOCATE SX,SY+Y2*4:PRINT SW$(SW):SY=SY+Y2*4
550 IF PS<9 AND PS>0 THEN 860
560 GOTO 430
570 REM --- GUARD ---
580 UP=5:FOR I=1 TO 15:SOUND 12000,2:SOUND 1500,3:NEXT:GOTO 160
590 REM --- MISS ---
600 UP=UP-1:IF UP THEN 160
610 SW=3+(SX>X):LOCATE SX,SY:COLOR 4,,1:PRINT SW$(SW)
620 FOR I=1 TO 30:SOUND 150,1:FOR J=1 TO 20:NEXT:NEXT
630 IF SY=Y THEN 660
640 LOCATE SX,SY:PRINT SW$(SW-2)
650 GOTO 160
660 XX=SGN(SX-X):COLOR 5
670 X1=X+XX*RND(1)*2-XX*RND(1):IF X1>29 OR X1<1 THEN 670
680 IF INT(X1)=SX+1 OR INT(X1)=SX-1 THEN 710
690 SOUND 150,1:LOCATE X,Y:PRINT SP$:LOCATE X1,Y:PRINT HE$(1+(XX=1))
700 X=X1:GOTO 670
710 LOCATE X,Y:PRINT SP$:LOCATE SX,SY:PRINT SP$:GOTO 900
720 REM --- PRINT SCORES ---
730 COLOR 4,,1:LOCATE 1,3:PRINT SW$(1)
740 COLOR 5,,1:LOCATE 29,19:PRINT HE$(2)
750 LOCATE 0,0:COLOR 4,,0:PRINT "SCORE    :":COLOR 2:PRINT "HI-SCORE :"
760 COLOR 5:LOCATE 20,0:PRINT "ROUND :";RIGHT$(STR$(R+100),2)
770 COLOR 3:LOCATE 20,1:PRINT "HEN   :";LEFT$("キキ",T-1);" "
780 COLOR 7,,0:LOCATE 10,1:PRINT RIGHT$(STR$(H+100000),5)
790 COLOR 7,,0:LOCATE 10,0:PRINT RIGHT$(STR$(SC+100000),5)
800 COLOR ,,1:RETURN
810 REM --- CREAR ---
820 COLOR 7,2,0:LOCATE 11,10:PRINT "NICE CLEAR"
830 SOUND 396,16:SOUND 330, 8:SOUND 350, 8:SOUND 396,16:SOUND 330,16
840 SOUND 350, 8:SOUND 396, 8:SOUND 440, 8:SOUND 494, 8:SOUND 523,16
850 COLOR ,0:FOR I=1 TO 1000:NEXT:R=R+1:GOTO 130
860 REM --- MISS ---
870 LOCATE X,Y:PRINT SP$:LOCATE SX,SY:PRINT SP$:COLOR 2,,1
880 FOR J=1 TO 3:FOR I=1 TO 13:LOCATE X,Y:PRINT HE$(INT(RND(1)*2+1))
890 SOUND 500-I*I,1:NEXT:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT SP$
900 T=T-1:IF T>0 THEN GOSUB 720:GOTO 140
910 LOCATE X,Y:PRINT HE$(3):COLOR 7,1,0
920 LOCATE 11,10:PRINT "GAME  OVER":COLOR ,0:IF HS<SC THEN HS=SC
930 SOUND 440,20:SOUND 396,10:SOUND 350,10:SOUND 330,20:SOUND 292,10
940 SOUND 261,10:SOUND 247,20:SOUND 261,20:SOUND 261,25
950 FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 120
960 REM --- SCREEN ---
970 COLOR 6,,0:CLS
980 FOR I=0 TO 31:LOCATE I,2:PRINT "■":LOCATE I,23:PRINT "■";:NEXT
990 FOR I=2 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "■";:LOCATE 31,I:PRINT "■";:NEXT
1000 COLOR 1
1010 FOR I=6 TO 22 STEP 4:LOCATE 1,I:PRINT "▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬";:NEXT
1020 COLOR 7,,1
1030 FOR I=5 TO 21 STEP 4:LOCATE 1,I:PRINT " MNMNMMNMNMNMNMNMNMNMMNMNMM ";:NEXT
1040 R1=MOD(R,6):D=130
1050 IF R1=1 THEN RESTORE
1060 FOR I=5 TO 17 STEP 4:READ A$:A=VAL("$"+A$):J1=1:FOR J=7 TO 0 STEP -1
1070 IF A>=2^J THEN A=A-2^J:GOTO 1090
1080 LOCATE J1,I:PRINT SP$:IF J1<>1 AND J1<>29 THEN D=D-2
1090 J1=J1+4:NEXT:NEXT:RETURN
1100 REM --- SCRREN DATA ---
1110 DATA 00,00,00,00,00,5a,5a,00,5a,5a,5a,5a
1120 DATA 5a,66,66,5a,6e,76,6e,76,5e,7a,5e,7a
1130 REM --- TITLE ---
1140 COLOR 2,,0:CLS:PRINT
1150 PRINT "[graphics]"
1160 PRINT "[graphics]"
1170 PRINT "[graphics]":PRINT
1180 PRINT SPC(8);"[graphics]"
1190 PRINT SPC(8);"[graphics]"
1200 PRINT SPC(8);"[graphics] PART 1"
1210 COLOR 7:LOCATE 5,10:PRINT "SWEEPER"
1220 COLOR 4,,1:LOCATE 7,12:PRINT SW$(1)
1230 COLOR 7,,0:LOCATE 18,10:PRINT "HEN"
1240 COLOR 5,,1:LOCATE 18,12:PRINT HE$(1)
1250 COLOR 7:LOCATE 0,14:PRINT TAB(8);"MNMNMNMMNMNMNMMNMNMNMNMNMN"
1260 COLOR ,1,0:LOCATE 0,15:PRINT SPC(32)
1270 COLOR 6,0:LOCATE 1,20:PRINT "HIGH SCORE":LOCATE 7,22
1280 PRINT RIGHT$(STR$(HS+100000),5)
1290 COLOR 7:LOCATE 15,18:PRINT " ┌────── ":LOCATE 15,19:PRINT " |PUSH └── "
1300 LOCATE 15,20:PRINT " └─ SPACE └─ ":LOCATE 17,21:PRINT " └─ KEY ! ├"
1310 LOCATE 19,22:PRINT " └──────┘ ":ZZ=60:Z1=3:BEEP 1
1320 COLOR 4,,1:LOCATE 26,21:PRINT SW$(INT(RND(1)*2)*2+1)
1330 POKE $C83B,ZZ:ZZ=ZZ+Z1:FOR J=1 TO 10:NEXT
1340 IF ZZ>100 OR ZZ<50 THEN Z1=-Z1
1350 IF STICK(0)<>32 THEN 1320
1360 BEEP 0:SC=0:R=1:T=3:RETURN
1370 REM --- MAKE CHARACTER ---
1380 FOR I=$C000 TO $C007:POKE I,0:NEXT:RESTORE 1460
1390 FOR I=$C008 TO $C047:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1400 FOR I=$C408 TO $C477:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1410 Z$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1420 FOR I=1 TO 4:READ A$,B$:SW$(I)=A$+Z$+B$:NEXT
1430 FOR I=1 TO 3:READ A$,B$:HE$(I)=A$+Z$+B$:NEXT
1440 SP$="  "+Z$+"  ":RETURN
1450 REM --- CHARACTER DATA ---
1460 DATA 01,03,03,03,01,03,1f,33,d0,e0,c0,c6,8e,d8,d0,c0
1470 DATA 67,67,03,04,06,0c,18,1e,80,80,f0,30,60,60,c0,f0
1480 DATA 0b,07,03,63,71,1b,0b,03,80,c0,c0,c0,80,c0,f8,cc
1490 DATA 01,01,0f,0c,06,06,03,0f,e6,e6,c0,20,60,30,18,78
1500 DATA 5c,36,53,5d,61,42,3c,3f,00,40,80,00,00,00,40,e0
1510 DATA 7f,7e,3f,7f,ff,f8,f7,67,98,1c,3c,a4,e6,c6,4f,0f
1520 DATA 00,40,83,07,0f,4d,68,d8,90,30,20,e0,c0,c0,40,00
1530 DATA 00,02,01,00,00,00,02,07,3a,6c,ca,ba,86,42,3c,fc
1540 DATA 19,38,3c,25,67,63,f2,f0,fe,7e,fc,fe,ff,1f,ef,e6
1550 DATA 00,02,c1,e0,f0,d2,16,1b,09,0c,04,07,03,03,02,00
1560 DATA 00,10,3c,7a,3c,6a,14,3e,10,5c,25,7a,36,57,4a,3c
1570 REM
1580 DATA AB,CD,GH,IJ,AE,CF,KH,LJ,'!"',#$,%&,"'(",!&,#(
```

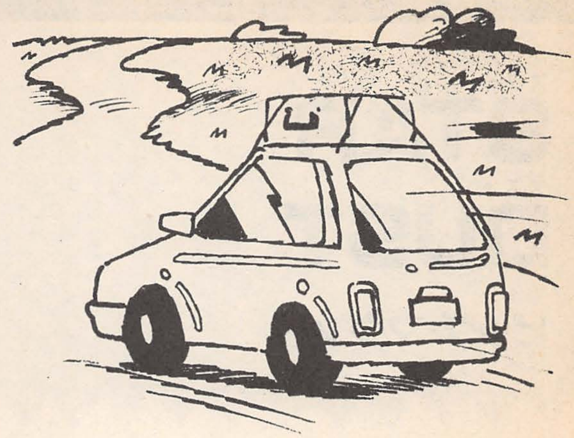


★UFPは，どのくらいの確率で載りますか？パーセントで答えてください。（栃木県足利市・P88mkIIUSER 11才）……【つぐ美♪つぐ美のお天気予報の時間で〜す♥UFPは50%の確率で☆になるでしょう。では，また♥。】

移植版

3D-DRIVE（ドライブ）

B.B.K

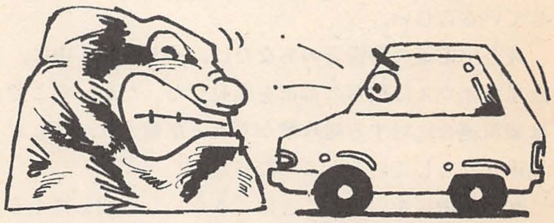


★ゲームの説明

ベーマガDELUXEⅢの408ページの「3D－DRIVE」の移植ですが，JXでグラフィックを使うと，40×11のテキスト画面になってしまうため，数値，その他を変更してあります。

ゲームのやりかたは，[4]（左），[6]（右）のキーで，赤い○をよければOK！　どこまで進めるかを競います。

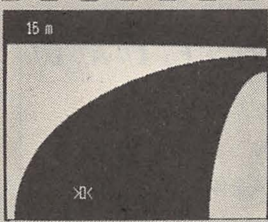
また，移植のコツですが，テキスト・タイプはSCREEN0で作れば，スピードも上がるので，そのほうがよいでしょう。キャラが少ないので，他のもので代用するしかないでしょう。



CHECKER FLAG

Dr.D：JXはグラフィックとテキストが，混在しているため，PC－8801のゲームは移植しずらいかもしれんな。また，80×25のテキスト・モードにしてしまうと，グラフィックが使えなくなってしまうし，どっちを選ぶかは，移植するプログラムによるぞ。

編：JXのユーザーのみなさん，がんばってプログラムを作りましょう。



《写真1》あっ，危ない。君は何m進めるか



《写真2》むずかしい。ゲーム・オーバー画面

移植版 3D-DRIVEのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 4,0,0:RANDOMIZE TIMER:KEY OFF:CLS 0:DEFINT A-Z:LINE(0,24)-(319,24),2:C
IRCLE(319,199),150,2,,,2:CIRCLE(319,199),310,2,,,.54:PAINT(319,199),6,2:PAINT(0,
97),6.2
20 Z=0:X=10:A=37:B=3:PLAY"F64"
30 LOCATE B,A,0:PRINT " ";:B=B+1:A=A-SGN(A-X-2)-INT(RND*4)+((A-X)>6)+((A-X)>8):C
OLOR 4:IF B=10 THEN IF SCREEN(10,A)<>32 GOTO 50 ELSE LOCATE B,A,0:PRINT " ";:A=3
7:B=3 ELSE LOCATE B,A,0:PRINT"O";
40 I$=INKEY$:X=X-(I$="4")*(X>4)+(I$="6")*(X<24):COLOR 3:LOCATE 10,X,0:PRINT" >ロ<
 ";:COLOR 7:Z=Z+1:LOCATE 1,1,0:PRINT USING"#####";Z;:LOCATE 1,7,0:PRINT"m";:GOTO
 30
50 FOR I=0 TO 9:LOCATE B,A:PRINT" ";:PLAY"C64":LOCATE B,A,0:PRINT"@";:PLAY"B64":
NEXT:COLOR 5:LOCATE 5,16,0:PRINT"*** GAME OVER ***";:LOCATE 8,10,0:PRINT"PUSH [S
] KEY";
60 IF INKEY$="S" THEN LOCATE 5,16,0:PRINT"                    ";:LOCATE 8,10,0:PRIN
T"            ";:LOCATE 10,X,0:PRINT"     ";:GOTO 20 ELSE 60
```

★僕は，ベーマガを寝る前にフトンの中で読みます。眠くなったら，敷きブトンの下に入れます。そうすると，ベーマガも新品同様になるし，いい夢も見れます。（東京都大田区・**中野境彦15才**）……【影：これも一種のワンテク？】

M5(BASIC-G)用

STAR DUST
(スター ダスト)

ビッグ・マウンド



序章

西暦2162年，宇宙海賊による被害は，増加の一途をたどっていた。どうやら，かなり大きな組織が，暗躍しているらしい。

連合宇宙軍の警備官のあなたは，パトロール中に，惑星ギオロスに彼らの都市を発見した。だが，そこでは銀河連合に対する総攻撃が着々と準備され，今しも発進せんとしているところだった。

味方の増援を，待つことはできない。反撃してくる地上部隊をかわして，彼らの総攻撃が始まる前に，君は宇宙海賊をたたけるか？

CHECKER FLAG

Dr.D：シンプルなゲームだが，タイトルがおもしろいな。それに，敵のキャラクタもたくさん登場して，ゲーム全体のふんい気がもり上がってるな。シンプルなゲームほど，工夫がないと平凡なゲームに終わってしまうんだ。

編：ところで，今月はBASIC－Iの優秀作がないため，お休みさせてもらいました。

《第1表》変数表

変数	内容
SL(8)	建造物の色
SCP	パラシュート・ポイント
HC	ハイ・スコア
SC	スコア
C1	マシンの衝突
C2，C3	スマッシャーの衝突
C4	衝突したスマッシャー
DS	残りのマシン
X	マシンのX座標
Y	〃　Y座標
X1	〃　Xスペクトル
Y1	〃　Yスペクトル
K1	補助キー情報
P	不使用スマッシャー
R	建造物用乱数
R1，R2，R3	敵用乱数
SP	戦車のX座標
N1	面ナンバー



《写真1》タイトル画面



《写真2》高速飛来する敵機をさけて攻撃開始！


《写真3》ミサイル投下！あっ，失敗!!



《写真4》敵のキャラクタもいっぱい!!

★1年以上買い続けている者だけど，ベーマガにはなぜマイコンのことばかり書いてあるんだべか？(広島市・津守秀昭13才)……【編：当然のこと。影：凡人はそういうふうに考える。私はちがう。料理の記事を紹介すべか？】

プログラムの説明

プログラム自体は，オールＢＡＳＩＣで書かれていますが，マルチ・ステートメントを多用しているため，かなり見にくいかもしれません。

このゲームでは，敵の動きにＯＮ　ＧＯＴＯを多用していますが，これは複数のキャラクタによる動きを，同時に行なうためのものです。

ゲームの説明

つぎつぎと現われる敵の攻撃をさけながら，敵の建造物を破壊してください。あなたの操作するマシンは，4方向に移動ができます。キーの操作は@が上，/が下，;が左，:が右です。CTRLキーで，スマッシャーの発射です。

3機やられるとゲーム・オーバーとなりますが，一定得点ごとにパラシュートがおりてきて，それを受け取ると，1機増えます。

参考

マイコンＢＡＳＩＣマガジン '83年6月号69ページ「すくらっぷる」

クラッシャージョウ第4巻（ソノラマ文庫）「暗黒邪神教の洞窟」

STAR DUSTのプログラム・リスト

```
10 Print "■":mag 2:erase:console 0:on alarm gosub 370:on key gosub 200:on event gosub 240:on error gosub 460
20 dim SL(8):gosub 660:gosub 470
30 repeat:K=Peek(&702B):X=sprite(0,1):Y=sprite(0,0)
40 if SC>SCP then loc 11 to X,-16:move 11 step 0,3:SCP=SCP+2000
50 X1=((K=55)*(X<216))-((K=54)*(X>60)):Y1=((K=46)*(Y<134))-((K=51)*(Y>20))
60 move 0 step X1*2,Y1*2,3:erase 23,24
70 C1=coinc(0,3):C2=coinc(1,3,18):C3=coinc(2,3,18):C4=((C3>2)*-2)-(C2>2)
80 until C1>2 or C4>0
90 if C1=11 then play,,"o6t116l19s1dfdf3"::DS=DS+1:print cursor(23,23);rpt$(DS,"な");:erase C1:goto 30
100 if C2>5 then erase 1:C5=C2:goto 130 else if C3>5 then erase 2:C5=C3:goto 130
110 if C1>2 then then DS=DS-1:erase C1:goto 580
120 play,"o5cr9ab":on C4 goto 140,160,140
130 loc 24 to sprite(C5,1),sprite(C5,0):erase C5:play,"o7cfd-fe":SC=SC+20:goto 170
140 SC=SC+(sprite(C2,2)/10)*10:loc 23 to sprite(C2,1),168:erase 1,C2:if(N1=4)then loc C2 to-20,168
150 goto 170
160 SC=SC+(sprite(C3,2)/10)*10:loc 23 to sprite(C3,1),168:erase 2,C3:if(N1=4)then loc C3 to-20,168
170 if HC<SC then HC=SC:print cursor(10,0);right$("0000"+num$(HC),5);
180 print cursor(24,0);right$("0000"+num$(SC),5);
190 goto 30
200 K1=Peek(&702A):P=Post(1,2):view 0,1,31,22
210 if(K1=0)+(P<0)then view:return
220 if(K1=1)then loc P to X,Y-8:move P step 1,2,2:play "fedc"
230 view:return
240 R=rnd(8):R1=rnd(2)+3:view 0,1,31,22:print cursor(0,rnd(15)+1);chr$(rnd(2)+177);"■":view
250 on N1 goto 260,260,270,270,260,260,260,260,260
260 if status(R1)=0 then scod R1,R*4+12:scol R1,SL(R):loc R1 to-17,168:move R1 step 2,0
270 on N1 goto 330,280,290,300,290,330,350,350,350
280 R2=rnd(4)+6:if status(R2)=0 then loc R2 to rnd(80)-60+X,190:move R2 step 1,-3,3
290 return
300 R2=rnd(2)+3:R3=rnd(239):SP=sprite(R2,1):scod R2,(X<SP)*-4+44:move R2 to R3,168,(R3>SP)*2+5
310 R3=rnd(2)+25:if status(R3-17)=1 then return else loc R3 to#R2
320 move R3 in R3-17 step sgn(X-SP)*2,-1,2:play,,"o6c32g32"
330 R2=rnd(4)+6:if status(R2)=0 then loc R2+8 to-19,rnd(130)+20:move R2+8 in R2 step 4,0,3
340 if N1 mod 3=1 then return else goto 280
350 R2=rnd(3)+7:if status(R2)=0 then loc R2+12 to rnd(240)-Y/2,-10:move R2+12 in R2 step 2,3,2-(N1<9)
360 goto 330
370 time$="00:00:00"
380 on N1 gosub 410,420,440,430,410,400,400,400,450
390 N1=N1+1:return
400 return
410 for I=6 to 10:scod I,60:scol I,10:next:return
420 time$="00:00:53":return
430 for I=3 to 5:move I step 2,0:next I:time$="00:00:53":return
440 view:for I=3 to 5:loc I to-20,168:scol I,2:next I:return
450 N1=N1-1:event 30,20:return
460 if err=20 then resume:return else print "■Err";err;"in";errl;"↓":list errl,errl:end
470 for I=0 to 31:print cursor(I,rnd(15)+1);chr$(rnd(2)+177);:next I
480 scol 0,0:loc 0 to 190,70
490 SC=0:N1=1:DS=2:SCP=990
500 print cursor(0,23);rpt$(31,"■");cursor(23,23);"ななな";
510 print cursor(1,0);"せそーたちってと ";right$("0000"+num$(HC),5);cursor(16,0);": たちってと 00000 :";
520 print cursor(10,9);"えおかきくけこさしす";cursor(8,12);"HIT ANY KEY !!"
530 if inkey(0)then goto 540 else goto 530
540 play "l6t135o4s1e16fg8.g16f+gageb.e16d+efedc8":print cursor(8,12);"              ":sleep 4
550 play "l32o6s0t135","l24t135"
560 print cursor(10,9);"          "::scol 0,14:key on:alarm on:event 24,20:event on
570 move on:sg 3,5,9:time$="00:00:00":print cursor(23,23);"なな■";:return
580 move off:alarm off:event off:key off:loc 24 to sprite(0,1),sprite(0,0):sg 3,6,15:sleep 1:sg 3,,0:joint 24 to 0,1:erase
590 loc 0 to X,Y:move on:loc 24 to X,Y:move 0 step 0,2,2:play,,"o6t160l16s0bb-aa-gg-ff-ee-dd-cc-o5"
600 if status(0)=1 then goto 600 else sleep 1:joint 24 to 0
610 if DS>-1 then print cursor(23,23);rpt$(DS,"な");+"■";
620 view:if N1=4 then for I=3 to 5:loc I to-20,168:next
630 if DS>-1 then loc 0 to 190,70:event on:alarm on:key on:sg 3,5,9:goto 30
640 print cursor(10,10);"GAME OVER";:play "l4o5s1c9decdfedcdedc"
650 sleep 5:print cursor(10,10);"         "::erase:gosub 480:goto 30
660 play "l32t135o6","l32t135","l16t160"
670 for I=177 to 179:stchr "0000100000000000" to I,7:next
680 color 177,&80:color 178,&A0:color 179,&C0:color 45,&20:color 128,&40
690 for I=65 to 90:color I,&90:next
700 SL(0)=2:SL(1)=14:SL(2)=14:SL(3)=9:SL(4)=14
710 SL(5)=10:SL(6)=7:SL(7)=13:SL(8)=2:alarm$="00:01"
720 for I=4 to 79:read B$:stchr B$ to I:next I
730 for I=180 to 189:read B$:stchr B$ to I,2:color I,&C0:next I
740 for I=190 to 196:read C$:stchr C$ to I,1:color I,&20:next I
750 for I=48 to 57:read C$:stchr C$ to I,7:color I,&A0:next I
760 stchr "00037ffe0e000000" to 197,3:color 197,&E4
770 scod 0,4:scod 1,8:scod 2,8:scod 11,64:scod 23,68:scod 24,76:scol 0,14:scol 1,8:scol 2,8:scol 11,14:scol 23,10:scol 24,10
780 for I=14 to 18:scod I,56:scol I,10:next I
790 for I=19 to 22:scod I,72:scol I,8:next I
800 for I=25 to 27:scod I,52:scol I,7:next I
810 HC=1000
820 return
830 data 00000001f5fff6e,0500000000000000,0000000ffefffe94,f8fc000000000000
840 data 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0c1c1f1f1e60e0c0
850 data 000000002173f1f,3f0f1e2c01030302,000000010f8f4f8,f4d8d8d0c840c0c0
860 data 0000000000000000,00071c3f407f7fff,0000000000000000,0080e0f008f8f8fc
870 data 0000003030303030,b4f7f78cffffffff,0000000000000000,2038bc62fefefefe
880 data 00000007040e000e,000e000e000effff,0000000040404040,40404040400c0f0
890 data 00000000000fefe,00feaafeaafeaaee,0000000000000000,0000000000000000
900 data 0000000000000001,03070f1f1f3f7fff,0000000000000080,c0e0f0f8f8fcfeff
910 data 00000103070f3f7f,7f7ffffbf97c7eff,0080808080a0a8fe,a8a0808080800080
920 data 0000000000000000,001f7fffc0c0c0c0,0000000000000000,0000c0e060606060
930 data 0000000000000000,081e3f1f52ffdf55,0000000000000000,00c0c00080e04000
940 data 0000000000000000,026f7f1f29ff5f15,0000000000000000,000080040e06040
950 data 0000000000000000,0000060600000000,0000000000000000,0000000000000000
960 data 000000000c0f07c,3f7ffff0f1c0f00,0000000000000038,f2ffffbf00000000
970 data 0000000000000001,0307050503000000,00000000000000f0,f8f8f8f870808080
980 data 0f1f3f2010080502,1d1d1d1d00000000,80c0e02040800000,c0c0c0c000000000
990 data 004040452529 1f9b,4f5f2d9e5f3f0ffd,2020202146445468,68d2fdf2ecdef0fc
1000 data 00000303070b0b0f,1f0f0f170e050300,00000080f8fcfcff,fdfefffca6fc50b0
1010 data 014105036b160bff,07472b37620a1304,0684889a90a2c0f0,ced9e4502ab55a00
1020 data 0001060c0f03c638,00f3300101030306,00f8c6868c0f0c19,00e333363e766c6
1030 data 00e03030e080c060,0003030303010101,00c363333199b1e0,0031333198989878
1040 data 00c33080f00c6c1c,00f06030180c0603,4444447c64646400,1010101818181800
1050 data 7c44407c0c4c7c00,7c44406060647c00,7c44446464647c00,7848487c64646400
1060 data 7c40407c60607c00,7c44444c4c4c7c00,1030101010383800,7c44047c60647c00
1070 data 7c44043c0c4c7c00,6868687c08080800,7c40407c0c0c7c00,7c44407c64647c00
1080 data 7c0c0c1020202000,3c24247c64647c00,7c44447c0c4c7c00
```

★ついにベーマガがＴＶ化決定!!なんてことないよな？（岡山県赤磐郡・影mkII12才）……【つぐ美：ＴＶ化になったら，もっときれいになって…。影：美の基準というものは非常に難しい。なっ？つぐ美：いやないいかた。】

M5(BASIC-G)用

ART LAND(アート ランド)

中嶋　勇希



STORY

ここは，アート・ランドのとなりのサイエンス・ランド。ここの住民は，美術というものがなぜかとてもきらいだった。ある日，サイエンス・ランドの王が住民に，「美術というものは，単なるひまつぶしである。科学，数学，歴史その他のものには，なんの役にも立たないのである。美術なんぞは，この世からほうむらねばならない!!」となんやわからんが，とにかくこういう意味の演説(？)を行ない，さっそく数機のかくにん済飛行物体を，アート・ランドへ向けたー。

そのころ，アート・ランドの住民の1人，アートくんが夜空をながめていた。「この大きな星空に，おもいっきり絵をかいてみたいなあ」そのとき，空に一つの光が現われ，神の声が聞こえてきた。「空の光に向かって飛び，たくさんの光をとったとき，君ののぞみはかなえられるー」。

アートくんはよろこび，光に向かって飛ぼうとした。しかし，かくにん済飛行物体が空を飛んでいた。

遊びかた

アートくんは，カーソル・キーの左右と，シフト・キーでジャンプ，コントロール・キーで降ります。ジャンプの途中でも，左右移動はできます。

四つのキーで，アートくんを8方向に移動させながら，空にある光をとってください。1回で20点です。こうやって，まず一つ目をとると，そこに点が打たれます。つぎに光をとると，点から先へ線がひかれます。それで何回もとっていれば，どんどん線が引かれ，絵ができます。絵の種類は，10パターンあり，星，鳥，わけのわからん図形などがあります。

一つの絵を完成させると，1面クリア。10面までいくと，1面にもどります。面クリアごとに，つぎの面数とスコアが表示されます。

かくにん済飛行物体をよけながら，絵をかいていってください。また，このゲームにはいくつかのかくれ○○○があり，それもプログラムを見ずに見つけてください。

プログラムのしくみ

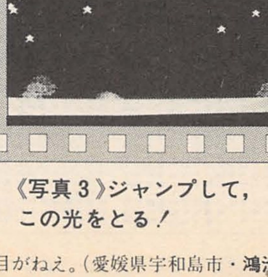
かくにん済飛行物体の動きは，三角関数，三次関数を使っています。苦労したのは三次関数で，画面からはみでないように，数が37267をこえないようにするのはつかれました。三角関数を使っているのは，つまり



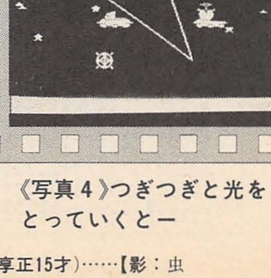
《写真1》タイトル画面。適当なキーを押します



《写真2》上に光ってるのが光です



《写真3》ジャンプして，この光をとる！



《写真4》つぎつぎと光をとっていくとー

★ダジャレ集：この虫をこの虫メガネでみたら，この虫目がねえ。(愛媛県宇和島市・鴻池享正15才)……【影：虫がキスをしました"チュウ！"つぐ美：ネズミは虫ではありません。影：…。ネズミが笑いました"ニャーオ！"】

回っているのです。下を通るとき，地面の中を進んでいますが，これはアートくんの安全地帯（地面の上のまん中）をつくるためです。これがいやな人は，SIN，COSの(　)の中の数のほうを，10〜20減らしてください。

改造のアドバイス

メモリがあまり残ってませんが，かくにん済飛行物体の動き，キャラクタ・データ，グラフィック・データを変えることができます。

グラフィック・データを変えるときは，REM文のP1〜P10までの中の数を3≦X≦120，3≦Y≦150くらいの座標にしてください。P1〜P9までは最後に−1，0，P10は−1，−1をつけるのを忘れないでください。

ART LANDのプログラム・リスト

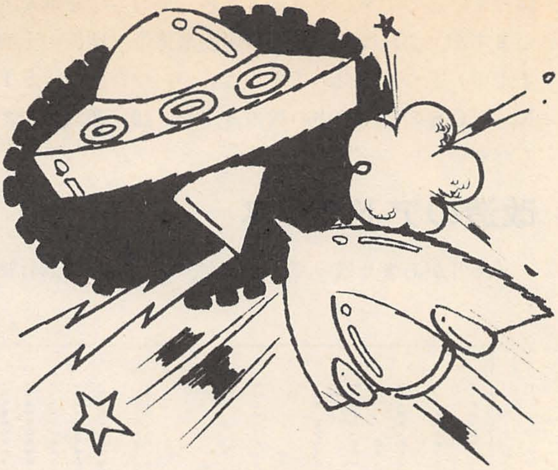
```
10 console 0:print "[illegible]":ginit:fcol 7:gosub $B1
20 gosub $CHR:gosub $DEMO:ginit:N=3:S=0:RO=1:mag 2:fcol 7
30 if P<>19 then XQ=0:S=S+10:goto 70 else XQ=1:restore 60
40 locate 5,1:for A=1 to 19:read B:print#1 chr$(B)::sg 0,rnd
(200)+300,15:sleep 1,10:next
50 locate 9,2:for A=1 to 12:read B:print#1 chr$(B)::sg 0,rnd
(200)+300,15:sleep 1,10:next:sg 0,,0
60 data 77,45,53,32,79,82,73,71,78,65,76,32,80,82,79,71,82,6
5,77,66,121,32,78,65,71,65,83,72,73,77,65
70 restore 1020
80 R=0:loc 0 to 120,159:bar 0,175,255,191:Y2=0:IRO=0:C1=0
90 for A=10 to 31:loc A to rnd(250),rnd(120):next
100 fcol 7:move on:read X3,Y3:gmove X3*2,Y3*2:loc@8 to X3*2,
Y3*2:loc 1 to rnd(240),rnd(159):scol 1,0
110 for X1=-30 to 30
120 Y=X1^3/300:move 2 on X1*4+128,Y+96:move 3 on-X1*4+128,Y+
96
130 R=R+2:if R=360 then R=0
140 X=cos(85,R):Y=sin(85,R):move 4 on X+128,Y+96
150 P=peek(&702B):I=inkey(1)
160 if P=54 then X2=-4 else if P=55 then X2=4 else X2=0
170 if(I=4)*(sprite(0,0)=159)then Y2=-4 else if(I=1)*(sprite
(0,0)<159)then Y2=4
180 move 0 step X2,Y2:if coinc(0,2,7)<>-1 then goto $END
190 X4=sprite(0,1):Y4=sprite(0,0)
200 if Y4>159 then Y2=0:loc 0 to X4,159:move 0 step X2,0
210 if Y4<159 then sg 0,Y4,10 else sg 0,,0
220 if Y4<4 or X4<4 or X4>250 then goto $END
230 C=coinc(0):if C=8 then move off:gosub $CO
240 if(C=1)*(IRO=13)then N=N+1:play "t250132cbacab":erase 1
250 if C=9 then erase 9:play "o6cdefgo5":S=S+RO*50
260 next:goto 110
270$CO:Y2=4:sg 0,,0
280 erase 9:C1=C1+1:if C1=10 then loc 9 to 128,100:play "o6c
edcedo5":C1=0
290 play "t250116bcbccbcb":read X3,Y3:if X3=-1 then erase 9:
return 320
300 draw@8:if coinc(1)=8 then loc 1 to 128,50:play "o6ceecge
co5":scol 1,13:IRO=13
310 S=S+20:move on:loc@8 to X3*2,Y3*2:return
320 draw@8:sg 0,,0:play "t130116cdcddedeefeffgfggfedc":move
off:move 0 step 0,0
330 RO=RO+1:if RO>10 then RO=1
340 on RO gosub $B1,$B1,$B2,$B2,$B3,$B3,$B4,$B4,$B5,$B5
350 sg 0,,0:S=S+200:print#1 cursor(8,10);"ROUND";RO;cursor(8
,12);"SCORE";S
360 if Y3=-1 then restore 1020
370 sleep 2:erase:sleep 2:ginit:fcol 7:goto 80
380$B1:stchr "00000000070f0f0b" to &FC:stchr "0d07000000000
00" to &FD:stchr "030f344488d0bc7e" to &FE
390 stchr "7e5e6e3c00000000" to &FF:scod 9,&FC:scol 9,13:ret
urn
400$B2:stchr "00011d3e3f3f3f3f" to &FC:stchr "3f1f1f0f060000
00" to &FD:stchr "800070f8fcfcfcec" to &FE
410 stchr "ecd8f8f0e0000000" to &FF:scol 9,13:return
420$B3:stchr "01010101 0e3f7fff" to &FC:stchr "ffffffff7f3f0f
03" to &FD:stchr "60f06000e0f8fcfe" to &FE
430 stchr "fefefefefcf8e080" to &FF:scol 9,8:return
440$B4:stchr "070101060f0f1631" to &FC:stchr "3d18272f06090e
07" to &FD:stchr "c00060f0f0681cec" to &FE
450 stchr "e8dc3c58e0e8f860" to &FF:scol 9,4:return
460$B5:stchr "030f1b17373f3f3f" to &FC:stchr "1f1f0f0f070000
00" to &FD:stchr "c0f0f8f8fcfcfcfc" to &FE
470 stchr "f8f8f0f0e28e9260" to &FF:scol 9,10:return
480$END:move 0 step 0,0:sg 0,,0:scod 0,12
490 for B=15 to 0 step-1:sg 3,6,B:sleep 1,20:next B
500 move 0 step 0,2:sleep 3
510 N=N-1:X2=0:Y2=0:if N=0 then goto 530
520 loc 0 to 120,159:scod 0,0:goto 110
530 if S<15000 and XQ=1 then S=S*2
540 print#1 cursor(8,10);"GAME OVER":cursor(8,12);"YOUR SCOR
E";S
550 sleep 2:erase:sleep 2:goto 10
560$DEMO:sg 0,,0
570 restore 680:erase:gmove 30,40
580 for A=1 to 10:read B,C:draw B,C:next:box 30,60,35,80
590 gmove 55,40:for A=1 to 12:read B,C:draw B,C:next:box 60,
50,65,70
600 gmove 85,40:for A=1 to 8:read B,C:draw B,C:next
610 gmove 115,40:for A=1 to 6:read B,C:draw B,C:next
620 gmove 150,40:for A=1 to 10:read B,C:draw B,C:next:box 15
0,60,155,80
630 gmove 175,40:for A=1 to 10:read B,C:draw B,C:next
640 gmove 205,40:for A=1 to 6:read B,C:draw B,C:next:box 210
,50,215,100
650 for A=1 to 8:read B,C:paint B,C:next
660 for A=1 to 6:read B:draw B,40,125,191:next
670 for A=1 to 22:read B:draw B,110,125,191:next
680!A
690 data 35,40,40,55,40,110,35,110,35,100,30,100,30,110,25,1
10,25,55,30,40
700!R
710 data 65,40,70,55,70,70,65,80,70,90,70,110,65,110,65,90,6
0,80,60,110,55,110,55,40
720!T
730 data 100,40,100,45,95,45,95,110,90,110,90,45,85,45,85,40
740!L
750 data 120,40,120,105,130,105,130,110,115,110,115,40
760!A
770 data 155,40,160,55,160,110,155,110,155,100,150,100,150,1
10,145,110,145,55,150,40
780!N
790 data 180,40,185,90,185,40,190,40,190,110,185,110,180,60,
180,110,175,110,175,40
800!D
810 data 215,40,220,50,220,100,215,110,205,110,205,40
820!PAINT
830 data 30,50,60,45,90,43,118,45,150,50,178,50,187,45,210,4
5
840!SEN
850 data 35,65,100,150,175,205,25,30,35,40,55,60,65,70,90,95
,115,130,145,150,155,160,175,180,185,190,205,215
860 P=peek(&702B):if P<>0 then return else goto 860
870$CHR:restore 940
880 for C=0 to 27:read C$:stchr C$ to C:next
890 for A=10 to 31:scod A,24:scol A,10:next
900 scod 0,0:scod 8,4:scod 1,8:scol 0,12:scol 8,15:scol 1,0
910 for A=2 to 4:scod A,16:scod A+3,20:scol A,4:scol A+3,4
920 joint A+3 to A,2:next
930 return
940 data 0e11202c2c10090f,06031f77cfdf1e3e,70880464640890f0,
60c0f8eef3fb787c
950 data 814f112143444 9fa,a944432111 4f8100,02e41008844424be,
2444840810e40200
960 data 3c7effffffffffff,ff7f7f3f1f0f0703,3c7effffffffffff,
fffefefcf8f0e0c0
970 data 073807000100c1dc,3e3e7f7f7f3f3f1c,e01ce000008003bd,
7c7cfefefe7c7c38
980 data 0000000000010101,0e1f3fff011e1f0f,011fffdeadaddeff,
00ffffffff78b703
990 data c0f8ff7bb5b57bff,00ffffffff1eedc0,0000000000808080,
70f8fcff8078f8f0
1000 data 081c7f3e1c364100,0000000000000000,0000000000000000
,0000000000000000
1010!P1
1020 data 65,5,85,70,35,30,95,30,45,70,65,5,-1,0
1030!P2
1040 data 20,20,90,20,20,40,90,40,20,60,90,60,20,20,70,10,70
,70,20,60,20,80,100,60,100,20,110,20,110,70,20,80,-1,0
1050!P3
1060 data 8,80,10,50,15,40,20,40,25,50,35,80,50,40,60,20,65,
15,70,20,80,40,95,80,105,50,110,40,115,40,120,50,122,80,-1,0
1070!P4
1080 data 70,10,68,45,72,45,70,10,65,50,75,50,70,10,60,55,80
,55,70,10,50,60,90,60,70,10,40,65,100,65,70,10,30,70
1090 data110,70,70,10,-1,0
1100!P5
1110 data 95,10,90,10,70,20,60,30,20,40,15,45,45,47,38,53,35
,48,33,51,33,55,25,55,20,59,30,59,28,61
1120 data 28,63,30,65,37,60,43,60,45,58,41,57,56,47,82,46,86
,43,72,34,95,10,-1,0
1130!P6
1140 data 20,10,100,70,100,10,20,70,20,10,100,20,20,30,100,4
0,20,50,100,60,20,70,60,75,100,70,120,40,100,10,60,5,20,10,-
1,0
1150!P7
1160 data 20,80,23,60,38,60,23,60,30,20,35,20,40,80,50,80,50
,20,65,20,70,30,70,45,65,55,50,55,70,80
1170 data 90,80,90,20,75,20,105,20,95,10,20,10,10,20,10,70,2
0,80,95,80,105,70,105,20,-1,0
1180!P8
1190 data 80,25,75,20,65,20,60,25,60,15,50,5,30,5,20,15,20,3
0,40,50,10,60,10,70,20,70,20,65,35,60
1200 data 40,60,20,80,20,82,50,82,50,80,70,80,70,82,100,82,1
00,80,80,60,85,60,100,65,100,70,110,70
1210 data 110,60,80,50,100,30,100,15,90,5,70,5,60,15,60,25,5
5,20,45,20,40,25,-1,0
1220!P9
1230 data 50,20,55,20,60,25,60,27,65,30,60,30,55,35,60,40,65
,40,85,10,90,10,95,20,97,40,97,50,90,60,90,55,60,55,55,65,65
,80
1240 data 40,80,50,65,45,55,15,55,15,60,8,50,8,40,10,20,15,1
0,20,10,40,40,45,40,50,35,45,30,45,25,50,20,-1,0
1250!P10
1260 data 65,5,45,70,95,30,35,30,85,70,65,5,35,30,45,70,85,7
0,95,30,65,5,15,30,35,75,95,75,115,30,65,5,5,30,35
1270 data 80,95,80,125,30,65,5,-1,-1
```

★最近，小学生でぼくより年下の人の投稿が多くなっている。ぼくはネタがないのでネタんでいる。このネタを考えるのに10日かかった。（名古屋市・**藤本義彦11才**）……【**編**：10日も考えたという根性を買ってOF採用！】

MAX MACHINE(MAX BASIC)用

THE宇宙戦

清水　健司

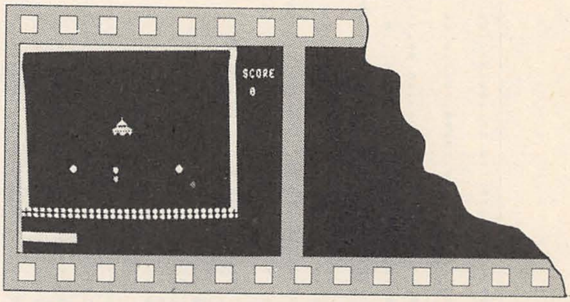


このゲームは，以前にベーマガで掲載された「THE空中戦」を，参考にして作りました。

西暦2XXX年，ついに第一次宇宙大戦がはじまりました。地球防衛軍の兵士となった君は，敵のUFOを1機残らず撃墜することを命じられたのです。

遊びかた

P で上昇，. で下降，L，: で左右，S でミサイル発射です。なお，ミサイルがUFOに当たる場所は中央より少し上なので，注意してください。敵のミサイルは，左右によけてください。画面の下にあるのはエネルギーで，少しずつ減っていきます。UFOを撃墜するとエネルギーが増え，10点加算されます。エネルギーがなくなったり，敵のミサイルをまともにくらったり，UFOに画面の外へ逃げられたりすると，ゲーム・オーバーです。F1 キーで再ゲームできます。



《写真1》中央の敵をねらって，ミサイルを撃て!!

CHECKER FLAG

Dr.D：清水くん，プログラムはよくできていると思う。しかし，アイデアが単純すぎるな。よくあるパターンのゲームの原因は，メモリ不足のためかもしれんが，SC－3000のLEVELIIの作品は，参考になるぞ。

THE宇宙戦のプログラム・リスト

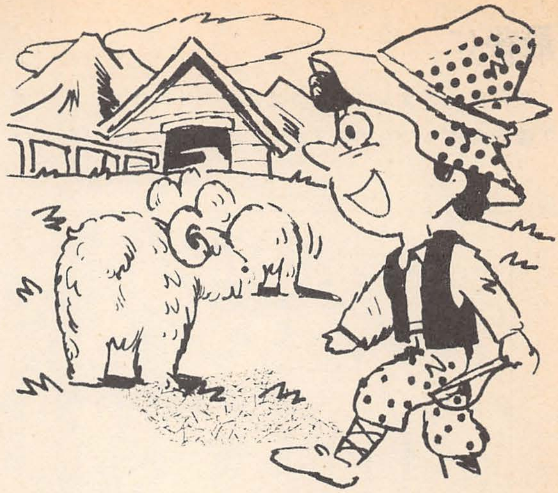
```
10 POKE53281,0:SI=54272:V=1024:FORN=0TO2
8:POKESI+N,0:NEXT:POKESI+24,15
20 VI=53248:POKEVI+21,4:POKEVI+27,4:GOSU
B800
30 POKE2040,13:POKE2041,13:POKE2042,14:P
OKEVI+40,7:POKEVI+39,7:PRINT"■"
40 FORN=0TO30:POKEV+N,160:POKEV+N+760,21
9:POKEV+N+880,160:NEXT
50 FORN=0TO18:POKEV+N*40,160:POKEV+N*40+
30,160:NEXT:TT=28
90 X=INT(RND(0)*200)+50:Y=INT(RND(0)*140
)+50
100 POKEVI+4,X:POKEVI+5,Y
110 S1=PEEK(197):IFS1=42ANDX<255THENX=X+
6:X2=1
115 IFS1=45ANDX>10THENX=X-6:X2=-1
120 IFS1=41ANDY<199THENY=Y+6
125 IFS1=44ANDY>30THENY=Y-6
130 IFS1=13ANDH=0THENB=50:D=190:E=230:H=
1:O=9:J=0:K=52:L=4:Q=8:P=59:GOSUB650
140 IFH=1THENGOSUB500
150 DX=INT(RND(0)*11)-5:DY=INT(RND(0)*11
)-5:X=X+DX:Y=Y+DY
160 IFX<10ORX>255ORY<35ORY>195THEN920
170 PRINT"■"SPC(152)"SCORE■■■■■■■■"S
180 IFT=8THENT=0:TT=TT-1
190 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"TAB(TT)"■
■ "
195 IFTT=0THEN920
200 IFY1>17THEN680
205 IFU>YANDM=0THENM=1:U=0:X1=INT(X/10):
Y1=INT(Y/10)
210 IFM=1THENPOKEV+X1+40*Y1,32:X1=X1+X2:
X2=0:Y1=Y1+1:POKEV+X1+40*Y1,83
215 T=T+1:U=U+3:O=9:J=0:K=122:L=134:Q=2:
P=9:GOSUB650:GOTO100
500 B=B+15:D=D-15:E=E-15
510 POKEVI+0,B:POKEVI+1,D:POKEVI+2,E:POK
EVI+3,D:POKEVI+21,7
520 IF(PEEK(VI+30)AND7)=7THENH=0:GOSUB61
0:POKEVI+21,4:H=0:POKEVI+30,4:GOTO90
530 IFB>130THENPOKEVI+21,4:H=0:RETURN
600 RETURN
610 PRINT"■■■■■■■"TAB(14)"■■■■"SPC(36)"■
■■■"SPC(36)"■■■■":J=9:K=199:L=99:O=9
620 P=999:Q=8:GOSUB650:PRINT"■■■■■■■"TAB
(14)"    "SPC(36)"    "SPC(36)"    "
630 S=S+10:TT=TT+3:RETURN
650 POKESI+5,O:POKESI+6,J:POKESI,K:POKES
I+1,L
660 POKESI+4,Q*16+1:S1=0:FORF=0TOP:NEXT:
POKESI+4,Q*16:RETURN
680 POKEV+X1+40*Y1,32
685 IFX1>10ANDX1<20THENPOKE53281,2:O=15:
J=9:K=1:L=13:P=3999:Q=8:GOSUB650:GOTO920
690 M=0:GOTO205
800 FORN=0TO127:READA:POKE832+N,A:NEXT
840 RETURN
850 DATA12,0,0,63,0,0,127,128,0,255,192,
0,255,192,0,127,128,0,63,0,0,12,0,0,0
860 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
870 DATA0,0,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,60,
0,0,255,0,1,255,128,3,255,192,3,36,192
880 DATA3,36,192,15,255,240,63,255,252,2
55,255,255,0,0,0,255,255,255
890 DATA60,255,60,56,126,28,16,24,8,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
920 PRINT"■"SPC(245)"GAME OVER !!"SPC(10
8)"HIT [F1] KEY !"
930 GETG$:IFG$="■"THENRUN
940 GOTO920
```


★以前に高知県の影験のことがかいてあったけど，半家(ハゲ)という駅もあるよ，Dr.。(大阪府堺市・北山健治10才)……【Dr.D：何がいいたいんじゃ!?影：ほら，Dr.がすねちゃった。みんな，Dr.をハゲまさにゃ…アワワ!!】

MSX用

ひつじ飼い

藤森　憲男



お話し

「あっ，いけない!!」と，リチャード君は夢からさめました。今日は，ロックフォードおじさんに，「2時になったら，ひつじを家に入れといてくれ」と，頼まれていました。

「いそがなくっちゃ」と思って，あたりを見たら，おおかみが1匹自分めがけて追っかけてくるではありませんか。

リチャード君は，「こいつは，パープル・ウルフだ」と，叫びました。パープル・ウルフとは，ひつじがきらいなへんなおおかみなのでした……。

CHECKER FLAG

Dr.D：とにかく，おおかみをよけて，ひつじをつかまえるゲームだが，それだけでは単調なので，りんごをつけたした感じがしないでもない。ゲームがおもしろければ，それでいいというかもしれないが，あまりむじゅんのないものにしてもらいたい。

編：今日は，Dr.の気げんが悪いようです。

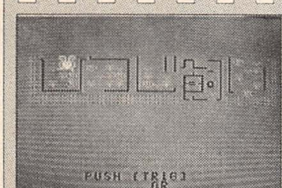
遊びかた

リチャード君を，カーソル・キーで動かしながら，おおかみをよけてひつじを5匹つかまえればいいわけです。

スペース・キーで，〝輪〟を向いている方向に投げます。押している間は飛んでいて，はなすとつかまえます。やっているうちに草〝♈〟が成長して〝⚘〟となり，さらに成長してりんご〝🍎〟になります。そのりんごを取れば0点～90点入り，ひつじをつかまえると100点～900点入ります。

《第1表》変数表

変数	内容
X，Y	自分の座標
WX，WY	おおかみの座標
HX(?)，HY(?)	ひつじの座標
TI	TIME
R	ROUND
SC	SCORE
HS	HIGH　SCORE
MA	残りのリチャード数



《写真1》タイトル画面。ジョイスティックも可



《写真2》ひつじめがけて輪を投げます



《写真3》ときどきでるアップルはボーナス



《写真4》おおかみにつかまってしまった！

★紀元前のベーマガ。「2機種3本のソフト掲載!!」。(千葉市・渡辺　渉14才)……【Dr.D：ワシも生まれてないな。影：あったりまえ！紀元前のベーマガは，「恐竜2種類のソフトな足3本バーゲン・セール」になるのかな。】

最後に

短いプログラムにしようと思ったんですが，アイデア優先で作ったものですから，プログラムも『ハンバーグ（長い1行）入り，カレー・スパゲッティ・ソース』になってしまいました。

わーい!! みんな見てるか。昭和中の藤森です。

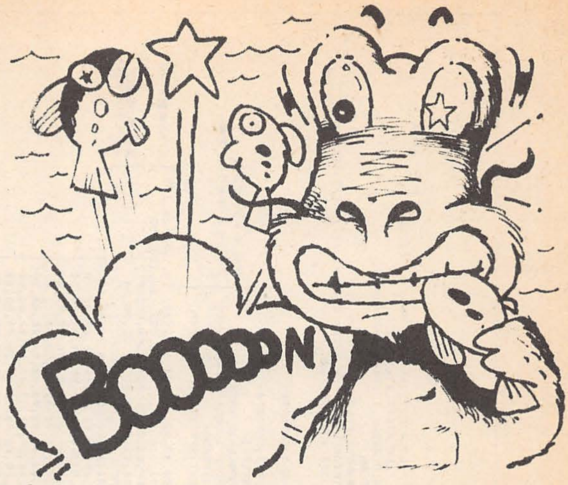
ひつじ飼いのプログラム・リスト

```
10 DIM HX(6),HY(6),HT(6),GX(6),GY(6),TK(6)
20 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:COLOR 1,2,2:WIDTH31:KEY OFF:ZZ=RND(-TIME)
30 M$="V1505E8.D16C8D8E8E8E4D8D8D4E8G8G4E8.D16C8D8E8E8E4D8D8E8.D16C
40 HS=300
50 PLAY"XM$;":GOTO 1190
60 GOSUB 1040
70 ' -----しょき-1------------♥
80 SC=0:R=1:MA=2:TI=1000:T1=1000
90 ' -----しょき-2------------♥
100 CLS:FOR I=1 TO 5
110 TK(I)=1
120 NEXT I
130 FOR I=2 TO 22
140 LOCATE 0,I:PRINT"a";:LOCATE 30,I:PRINT"a";
150 NEXT I
160 FOR I=1 TO 29
170 LOCATE I,2:PRINT"a";:LOCATE I,5:PRINT"a";:LOCATE I,22:PRINT"a";
180 NEXT I
190 LOCATE 2,0:PRINT"SCORE  HI-SCORE  MAN  ROUND"
200 LOCATE 2,1:PRINTUSING"#####0    #####0    #    ### ";SC;HS;MA;R
210 LOCATE 2,3:PRINT"TIME a"
220 LOCATE 2,4:PRINTUSING"#### a";TI
230 F=0:FOR I=1 TO 5
240 HX(I)=(INT(RND(1)*29)+1)*8
250 HY(I)=(INT(RND(1)*16)+6)*8
260 PUTSPRITE I,(HX(I),HY(I)),11,2
270 TK(I)=1
280 NEXT I
290 WX=(INT(RND(1)*29)+1)*8
300 WY=(INT(RND(1)*16)+6)*8
310 FOR I=1 TO 30:LOCATE INT(RND(1)*28)+1,INT(RND(1)*16)+6:PRINT"カ":NEXT I
320 X=15*8:Y=12*8
330 PUTSPRITE 0,(X,Y),10,0
340 PUTSPRITE 6,(WX,WY),13,5
350 PLAY"XM$;"
360 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
370 T=0:F=0
380 ' -----MY-MOVE--------♥
390 A=INT(RND(1)*29)+1:B=INT(RND(1)*16)+6
400 A$=CHR$(VPEEK(6145+A+B*32))
410 IF A$="カ" OR A$="キ" THEN LOCATE A,B:PRINTCHR$(ASC(A$)+1)
420 IF WA=1 THEN GOTO 590
430 ST=STICK(TS):ON ST+1 GOTO 500,440,500,440,500,440,500,440,500
440 IF ST=1 AND Y>48 THEN Y=Y-8:M=1
450 IF ST=5 AND Y<168 THEN Y=Y+8:M=2
460 IF ST=7 AND X>8 THEN  X=X-8:M=3
470 IF ST=3 AND X<228 THEN X=X+8:M=4
480 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY"V15O4L64ER64C"
490 IF VPEEK(6145+INT(X/8)+INT(Y/8)*32)=ASC("ク") THEN SC=SC+INT(RND(1)*10):PLAY"
V15O6L32CEG":LOCATE INT(X/8),INT(Y/8):PRINT"カ"
500 TI=TI-1:LOCATE 2,1:PRINTUSING"#####0    #####0    #    ###";SC;HS;MA;R
510 LOCATE2,4:PRINTUSING"####";TI
520 IF TI=0 THEN GOTO 910
530 IF ABS(X-WX)<10 AND ABS(Y-WY)<10 THEN GOTO 910
540 F=F+1:IF F=2 THEN F=0
550 PUTSPRITE 0,(X,Y),10,F
560 IF STRIG(TS)=-1 AND WA=0 THEN WA=1:OX=X:OY=Y:GOTO 590
570 GOTO 730
580 ' ----わ-MOVE----------♥
590 IF PLAY(0)=0 THEN PLAY"V15O3L64BAG"
600 IF STRIG(TS)=0 THEN PUTSPRITE7,(OX,OY),15,7:PLAY"L64CEDFAG":GOTO 660
610 OY=OY+((M=1)-(M=2))*8
620 OX=OX+((M=3)-(M=4))*8
630 IF OY<48 OR OY>160 OR OX<16 OR OX>236 THEN 660
640 PUTSPRITE 7,(OX,OY),15,6:GOTO 500
650 ' ----わ-ひろがる---------♥
660 WA=0:FOR I=1 TO 5:XX=ABS(OX-HX(I)):YY=ABS(OY-HY(I)):IF XX<8 AND YY<8 AND TK(
I)=1 THEN 680
670 NEXT I:PUTSPRITE 7,(0,192),15,7:GOTO 500
680 XX=OX:YY=OY:TK(I)=0
690 XX=XX+SGN(GX(I)*8-XX)*4:YY=YY+SGN(GY(I)*8-YY)*4
700 IF XX=GX(I)*8 AND YY=GY(I)*8 THEN LOCATE GX(I),GY(I):PRINTBK$:SC=SC+INT(RND(
1)*10)+10:PLAY"O5L64CEGBG":PUTSPRITEI,(0,192),15,1:GOTO 670
710 PUTSPRITEI,(XX,YY),11,INT(RND(1)*2)+2:PUTSPRITE7,(XX,YY),15,7:GOTO 690
720 ' ----ひつじ-MOVE-------♥
730 T=T+1:IF T=6 THEN T=1
740 IF TK(T)=0 THEN N=N+1:IF N=5 THEN 850 ELSE 730
750 N=0:H0=(INT(RND(I)*3)-1)*4
760 H1=(INT(RND(1)*3)-1)*4
770 HX(T)=HX(T)+H0:HY(T)=HY(T)+H1
780 HX(T)=HX(T)+((HX(T)>12)-(HX(T)<228))*4:HY(T)=HY(T)+((HY(T)>48)-(HY(T)<164))*
4
790 PUTSPRITE T,(HX(T),HY(T)),11,INT(RND(1)*2)+2
800 ' ----おおかみ-MOVE--------♥
810 WX=WX+SGN(X-WX)*4:WY=WY+SGN(Y-WY)*4
820 PUTSPRITE6,(WX,WY),13,INT(RND(1)*2)+4
830 IF ABS(X-WX)<10 AND ABS(Y-WY)<10 THEN GOTO 910
840 GOTO 380
850 ' ----ROUND-CLEAR----♥
860 LOCATE 7,7:PRINT"NICE! BONUS ";:PRINTUSING"##0";INT(TI/10)
870 PLAY "XM$;"
880 IF PLAY(0)=-1 THEN GOTO 880
890 SC=SC+INT(TI/10):R=R+1:T1=T1-100:IF T1=200 THEN T1=500
900 TI=T1:GOTO 90
910 '----OUT------------♥
920 PLAY"V15O4L64BAFGECDO3BGAFDEC"
930 IF PLAY(0)=-1 THEN GOTO 930
940 MA=MA-1:IF MA<>-1 THEN 90
950 IF HS<SC THEN HS=SC
960 LOCATE 3,11:PRINT"┌─┐┌─┐┌┬┐┌─┐┌─┬┬─┐┌─┐"
970 LOCATE 3,12:PRINT"│┬├─┤│┴│├  │ ││ │├ ├┬┘"
980 LOCATE 3,13:PRINT"└─┘┴ ┴┴ ┴└─┘└─┘└─┘┴└┘"
990 LOCATE 7,20:PRINT"PUSH [SPACE] KEY"
1000 IF STRIG(0)=-1 THEN GOTO 60
1010 IF STRIG(1)=-1 THEN GOTO 60
1020 GOTO 1000
1030 FOR I=1 TO 5:TK(I)=1:NEXT I
1040 ' -----TITTLE--------♥
1050 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1060 PRINT"  a┐ タチ┌└───┐  ││┌ ─┐ク カ a"
1070 PRINT"  a│カツテ│ク キカ││カ ││┘└─││ カキ│a"
1080 PRINT"  a│ キク│ カキク││キ カ ┌┴┐ ││キ  │a"
1090 PRINT"  a│キ ク│キ キキ││クカキ ├─┤□││  キ│a"
1100 PRINT"  a└───┘  ──┘└───┘├─┘カ│└ク  a"
1110 PRINT"  aaaaaaaaaaaaaaa└└─ ┘aaaaaa"
1120 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1130 LOCATE 8,18:PRINT"PUSH [TRIG]
1140 LOCATE 15,19:PRINT"OR"
1150 LOCATE 8,20:PRINT"     [SPACE]'
1160 IF STRIG(0)=-1 THEN TS=0:RETURN
1170 IF STRIG(1)= 1 THEN TS=1:RETURN
1180 GOTO 1160
1190 ' ----e.t.c.---------♥
1200 FOR I=0 TO 7
1210 FOR J=1 TO 32
1220 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&h"+A$))
1230 NEXT J
1240 SPRITE$(I)=B$:B$=""
1250 NEXT I
1260 FOR I=1 TO 8
1270 READ A$
1280 FOR J=ASC(A$)*8 TO ASC(A$)*8+7
1290 READ C$
1300 VPOKE J,VAL("&H"+C$)
1310 NEXT J
1320 READ A,B,C
1330 VPOKE &H2000+A,B*16+C
1340 NEXT I
1350 FOR I=1 TO 5
1360 READ GX(I):GY(I)=3:NEXTI
1370 BK$="タチ"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"ツテ"
1380 GOTO 60
1390 DATA 09,0E,01,07,0F,0D,0F,0E,17,21,4E,44,40,3F,7E,00,90,70,80,E0,F0,B0,F0,7
0,E8,84,72,22,02,FC,40,7E
1400 DATA 09,0E,01,07,0F,0D,0F,0E,17,21,44,4E,40,3F,02,7E,90,70,80,E0,F0,B0,F0,7
0,E8,84,22,72,02,FC,7E,00
1410 DATA 3C,42,4A,32,02,1A,27,4D,4D,4F,4F,27,1B,F5,00,00,3C,42,52,4C,40,58,E4,B
2,B2,F2,F2,E4,D8,A8,08,08
1420 DATA 3C,42,4A,32,02,1A,27,4F,4D,4D,4F,27,1B,15,10,10,3C,42,52,4C,40,58,E4,F
2,B2,B2,F2,E4,D8,A7,00,00
1430 DATA 10,28,47,7F,E3,FD,8F,EF,DF,E7,42,20,10,08,05,02,08,14,E2,FE,C7,BF,F1,F
7,FB,E7,42,04,08,10,A0,40
1440 DATA 10,28,47,7F,E3,FD,8F,EF,9F,E7,5A,30,1F,0F,07,02,08,14,E2,FE,C7,BF,F1,F
7,F9,E7,5A,BC,F8,F0,E0,40
1450 DATA 00,00,00,03,04,08,10,10,10,10,08,04,03,00,00,00,00,00,00,C0,20,10,08,0
8,08,08,10,20,C0,00,00,00
1460 DATA 01,06,18,20,20,40,40,80,80,40,40,20,20,18,06,01,80,60,18,04,04,02,02,0
1,01,02,02,04,04,18,60,80
1470 DATA "カ",00,00,00,00,22,55,08,08,22,3,2
1480 DATA "キ",00,22,55,08,2A,5D,08,08,22,3,2
1490 DATA "ク",08,10,7E,91,B9,81,42,3C,23,8,2
1500 DATA "a",24,24,DB,24,24,DB,24,24,12,6,2
1510 DATA "タ",3C,42,4A,32,02,1A,27,4D,24,11,2
1520 DATA "ツ",4D,4F,4F,27,1B,F5,00,00,24,11,2
1530 DATA "チ",3C,42,52,4C,40,58,E4,B2,24,11,2
1540 DATA "テ",B2,F2,F2,E4,D8,A8,08,08,24,11,2
1550 DATA 10,14,18,22,26
```


★影さん，受験戦争って知ってます？教だんからチョークがとんでくるあれですよ!!（山梨県中巨摩郡・河野浩明15才）……【影：チョークって，プロレスで首をしめたりすると，レフリーがどなる言葉だろ。知ってる～う!!】

ディープゴン
DEEPGON

たなけん



●ストーリー

MSX海溝は，マリン・スノーの美しい世界です。そこには，DEEPGONが住んでいました。彼は食べざかりで，落っこちてくる魚や遊泳ガニをあいてに，今日も食い道楽！

でも，心配ごとがあります。エサにまじって機雷が落ちてくるんです。エサに気を取られてぶつかったり，ふんづけたりすると，「恐怖の頭がい骨とばし」をくらいます。機雷が落ちてきたら，エサはほっといて，最後の手段——ニトロ・スパイスのきいた「ごちそう」とでも考えて食べちゃいましょう。

●あそびかた

ゲーム・スタートはSキー，DEEPGONはカーソル・キー←→で左右へ移動します。エサが口の直前へきたとき，かみつく気持でその方向へ移動してください。自動的に，パックパックと食事します。

DEEPGONは3びき，タイムは1000，エサ20ぴきを食べると1面クリアとなり，残りタイムはスコアへ加算されます。NEXT　GAMEは，タイムが－100されます。DEEPGONの追加は，なしです。

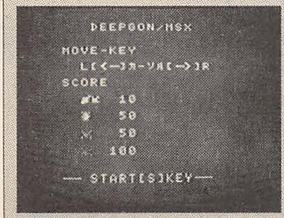
●プログラム

バックで流れているマリン・スノーは，キャラクタ・コードで&H86～&H8F（V－RAMの&H430～&H47F）を利用しています。

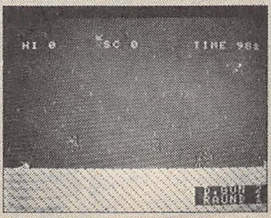
家庭用TVにRF接続している場合で，スプライトキャラの形くずれが気になる人は，120行のCOLOR 15，4，4を15，1，1に変えてください。

《第1表》変数表

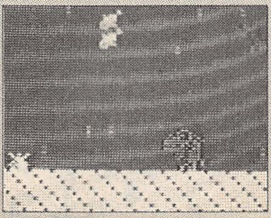
DEEPGON	X W DG E	X座標 方向 残人数 エサのカウンタ
魚，機雷	P Q R	キャラクタ在中 V－RAMアドレス キャラクタ・メモ用
カニ(赤)	K，L G G(30)	X，Y座標 カウンタ 移動パターン
カニ(黄)	M，N H H(30)	X，Y座標 カウンタ 移動パターン
マリン・スノー	F	マリン・スノーが表示されているメモリ番地在中
その他	HS S U I，J T A，B，C A$，B$	ハイ・スコア スコア 何ラウンド目か？ ループ タイム 汎用 汎用



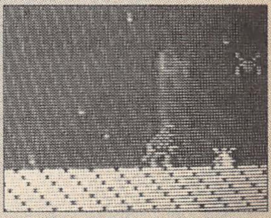
《写真1》背景の処理もみごとなゲームです



《写真2》上からふってくるエサを食べよう！



《写真3》機雷を食べたりふんだりしないように



《写真4》失敗すると頭がい骨がとぶ!!

★編集長様，もっと実用プログラムを載せてください。でないと，うちの親はコンピューター＝ゲームと思いこんでいるので説得できません。（茨城県新治郡・鏡　弘14才）……【編集長：はい，わかりました。努力しますよ！】

DEEPGONのプログラム・リスト

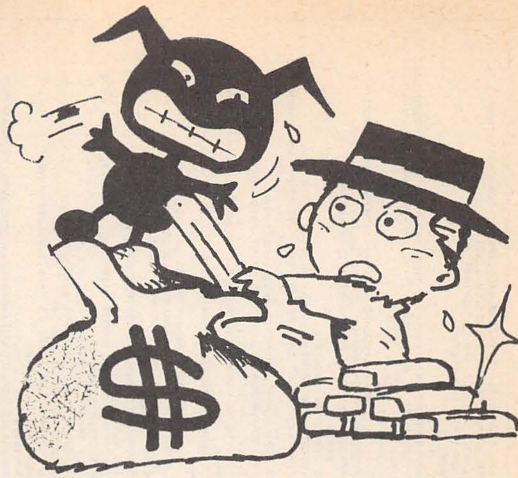
```
100 REM----------MSX/DEEPGON                                          ┐
110 CLEAR 500,&HF37E:KEYOFF:DEFINT A-Z:A=RND(-TIME):HS=0              ├初期設定
120 COLOR 15,4,4:SCREEN1,2,0:WIDTH32:CLS:PRINT"   6SEC"               │
130 DIM G(30),H(30):GOSUB840:PLAY"V12T200O6L16CECECE":GOSUB1320       ┘
140 U=0:S=0:DG=3 ←──────── 再ゲームセット
150 U=U+1:E=0:T=1100-100*U ←──────── NEXTゲームセット
160 GOSUB710 ←──────── ゲーム画面の表示
170 REM----------------MAIN
180 T=T-1:IFT<0THEN610                                                ┐
190 LOCATE25,2:PRINTT:A=F:F=F+2:IFF>&H47F THEN F=&H431                ├タイム・カウント，マリン・スノー移動
200 VPOKE F,8:VPOKE A,0                                               ┘
210 IFG>15THENPUT SPRITE1,(K,L),8,1                                   ┐
220 IFH>11THENPUT SPRITE3,(M,N),10,1                                  ┘カニの表示
230 IFSTICK(0)=7THENW=-1:X=X-8:GOTO260                                ┐
240 IFSTICK(0)=3THENW=1:X=X+8:GOTO260                                 │
250 PUT SPRITE7,(X,127),3,7-(W=1)*4:GOTO320                           │
260 PLAY"O6C":B=&H1A20+X/8-(W=1):A=VPEEK(B):IFA=&H85THEN 550          ├キー入力，DEEPGONの移動
270 A=VPEEK(B-32):IFA>&H81 AND A<&H85THENGOSUB470:GOTO480             │
280 IFK¥8=X¥8-(W=1)ANDL¥8=16THENGOSUB470:GOTO520                      │
290 IFM¥8=X¥8-(W=1)ANDN¥8=16THENGOSUB470:GOTO530                      │
300 PUT SPRITE7,(X,127),3,5+(X/8)MOD2-(W=1)*4                         ┘
310 REM-------FISH.BOMB.CRAB
320 IFQ=0THENQ=&H1804+RND(1)*24:P=&H82+RND(1)*3:R=VPEEK(Q):PLAY"O6D"  ┐
330 A=VPEEK(Q+32):IFA=&H81THEN D=Q:GOTO350                            │
340 Q=Q+32:D=Q:VPOKEQ,P:VPOKEQ-32,R:R=A:GOTO360                       ├魚，機雷の移動
350 IFP=&H84THENVPOKEQ,&H85:Q=0 ELSEVPOKEQ,R:Q=0                      │
360 A=DMOD32:B=(D-&H1800)/32:C=X/8                                    │
370 IFP=&H84 AND(C=AORC=A-1)ANDB>15THEN B=D:GOTO550                   ┘
380 IFK>240THENG=30:K=0                                               ┐
390 IFG>22THEN PUT SPRITE1,(0,200):G=RND(1)*7:PLAY"O6G"               ├カニ(赤)の移動
400 K=K-8*(G<16):IFG>15THENPLAY"F":L=L-8 ELSEL=G(G)                   │
410 PUT SPRITE1,(K,L),8,2:G=G+1                                       ┘
420 IFM>240THENH=30:M=0                                               ┐
430 IFH>15THEN PUT SPRITE3,(0,200):H=RND(1)*3:PLAY"O5G"               ├カニ(黄)の移動
440 M=M-4*(H<12):IFH>11THENPLAY"F":N=N-8 ELSEN=H(H)                   │
450 PUT SPRITE3,(M,N),10,2:H=H+1:GOTO180                              ┘
460 REM------------------EAT
470 PUT SPRITE7,(X,127),3,8-4*(W=1):PLAY"V14O7CDCV12":RETURN          ┐
480 VPOKEQ,R:Q=0:IFA=&H84THENS=S+50 ELSES=S+10                        │
490 LOCATE13,2:PRINT S:E=E+1:IFE<20THEN180                            │
500 S=S+T:PLAY"O7CDFCDFCDFCDF"                                        ├DEEPGONの食事
510 LOCATE8,5:PRINT"NEXT GAME!":GOSUB680:GOTO150                      │
520 PUT SPRITE1,(0,200):G=30:K=0:S=S+100:GOTO490                      │
530 PUT SPRITE3,(0,200):H=30:M=0:S=S+50:GOTO490                       ┘
540 REM-----------BOMB TACHI
550 PUT SPRITE7,(X,127),9,3:GOSUB690:PUT SPRITE6,(X,127),8,4:GOSUB660                  ┐
560 VPOKE B,0:PLAY"S1M3000O4C4V12O6":PUT SPRITE6,(X,120),14,13-(W=1)*2                 │
570 FORI=0TO16:PUT SPRITE6,STEP(0,-1),14,13-(W=1)*2:NEXT                               ├機雷タッチ，爆発表示
580 PUT SPRITE7,(X,127),14,14-(W=1)*2:PUT SPRITE6,(X,103),14,13-(W=1)*2:GOSUB660       │
590 FORI=0TO44:PUT SPRITE6,STEP(0,1),14,13-(W=1)*2:NEXT:GOSUB660                       ┘
600 DG=DG-1:IFDG>0THENGOSUB680:GOTO160                                ┐
610 IFHS<STHENHS=S:LOCATE4,2:PRINT HS                                 │
620 LOCATE7,4:PRINT"GAME END!!":LOCATE9,6:PRINT"TRY AGAIN? (Y/N)"     ├END処理
630 PLAY"O6GECGECGEC"                                                 │
640 GOSUB660:GOSUB690:A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THEN140               │
650 IFA$="N"ORA$="n"THEN SCREEN1,2,1:WIDTH29:END ELSE640              ┘
660 A=F:F=F+2:IFF>&H47F THEN F=&H431                                  ┐
670 VPOKEF,8:VPOKEA,0:GOSUB690:RETURN                                 ┘マリン・スノーの移動
680 FORJ=0TO2000:NEXT                                                 ┐
690 FORJ=0TO100:NEXT:RETURN                                           ┘タイマ
700 REM--------------SCREEN
710 GOSUB820:CLS:PLAY"L8O5CEGCEGCEGCDEFGL64O6"                        ┐
720 W=-1:X=128:Q=0:K=0:L=200:M=0:N=200:G=30:H=30:GOSUB800             │
730 FORI=18TO22:LOCATE0,I:PRINT STRING$(32,&H81);:NEXT                │
740 LOCATE2,2:PRINT"HI";HS:LOCATE11,2:PRINT"SC";S                     │
750 LOCATE21,2:PRINT"TIME";T                                          ├ゲーム画面
760 LOCATE21,20:PRINT" D.GON   ":LOCATE27,20:PRINT(DG-1)*(-(DG>0))    │
770 LOCATE21,21:PRINT" RAUND   ":LOCATE27,21:PRINT U                  │
780 LOCATE2,17:PRINTCHR$(&H85):LOCATE29,17:PRINTCHR$(&H85)            │
790 PUT SPRITE7,(X,127),3,8:RETURN                                    ┘
800 FORI=&H430TO&H47F:VPOKE I,0:NEXT:F=&H431:VPOKE F,8                               ┐マリン・スノー
810 FORI=1TO31:LOCATEI,22:PRINTMID$(L$,(INT(RND(1)*12)+1)*3,68);:NEXT:RETURN         ┘の作成
820 FORI=1TO16:PUT SPRITE I,(0,200):NEXT:RETURN
830 REM-------------STARTING
840 B=0
850 READA:IFA<>255THENG(B)=A:B=B+1:GOTO0850
860 B=0                                                               ┐
870 READA:IFA<>255THENH(B)=A:B=B+1:GOTO0870                           │
880 FORI=0TO3:FORJ=&H8FTO&H86 STEP-1                                  │
890 L$=L$+CHR$(J)+CHR$(&H1E)+CHR$(&H1D):NEXT:NEXT                     ├配列，キャラクタ定義，
900 FORI=&H408TO&H42F:READA$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT                │ スプライト・キャラクタ定義
910 FORI=1TO16:B$="":FORJ=0TO31:READA$                                │
920 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT                  │
930 RETURN                                                            ┘
940 DATA 80,80,80,80,80,80,82,84,88,92,96,104,112,120,128,136,128,255 ┐
950 DATA 104,104,104,104,108,112,116,120,124,128,132,136,128,255      ┘カニの移動データ
960 DATA FE,FF,BF,FF,EF,FF,FB,FF,02,03,5C,7C,7C,F8,BC,E0              ┐海底，魚，機雷の
970 DATA 00,44,46,78,78,58,7E,00,92,54,38,5C,BE,5C,38,54              ├キャラクタ・データ
980 DATA 00,00,92,54,38,5C,BE,5C                                      ┘
990 DATA A5,A5,42,3C,BD,FF,99,42,00,00,00,00,00,00,00,00              ┐
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1010 DATA A5,A5,42,3C,7E,BD,99,81,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1030 DATA 01,21,70,20,00,00,00,C0,C0,00,00,00,20,70,21,01             │
1040 DATA 80,84,0E,04,00,00,00,03,03,00,00,00,04,0E,84,80             │
1050 DATA 00,00,00,04,03,17,0F,0F,0F,0F,17,03,04,00,00,00             │
1060 DATA 00,00,00,20,C0,E8,F0,F0,F0,F0,E8,C0,20,00,00,00             │
1070 DATA 03,04,27,5C,FF,AB,57,FE,01,1E,08,10,03,02,0E,0E             │
1080 DATA 80,40,50,68,F4,B8,58,B8,78,F8,F8,FC,43,78,18,18             │
1090 DATA 03,04,27,5C,FF,AB,57,FE,01,1E,08,11,07,0F,00,00             │
1100 DATA 80,40,50,68,F4,B8,58,B8,78,FD,FF,20,38,08,38,38             │
1110 DATA 03,04,27,5C,FF,FF,57,FE,01,06,0A,08,00,00,03,03             │
1120 DATA 80,40,50,68,F4,B8,58,B8,78,F8,F8,FC,52,92,70,70             │
1130 DATA E3,74,BF,0C,07,63,17,FE,01,1A,05,19,01,02,0E,0E             │
1140 DATA 80,40,50,68,F4,F8,78,B8,78,F8,F8,FC,62,79,0C,1E             ├スプライト・キャラクタ・データ
1150 DATA 01,02,0A,16,2F,1D,1A,1D,1E,1F,1F,3F,C2,1E,18,18             │
1160 DATA C0,20,E4,3A,FF,D5,EA,7F,80,78,10,08,C0,40,70,70             │
1170 DATA 01,02,0A,16,2F,1D,1A,1D,1E,BF,FF,04,1C,10,1C,1C             │
1180 DATA C0,20,E4,3A,FF,D5,EA,7F,80,78,10,88,E0,F0,00,00             │
1190 DATA 01,02,0A,16,2F,1D,1A,1D,1E,1F,1F,3F,4A,49,0E,0E             │
1200 DATA C0,20,E4,3A,FF,FF,EA,7F,80,60,50,10,00,00,C0,C0             │
1210 DATA 01,02,0A,16,2F,1F,1E,1D,1E,1F,1F,3F,46,9E,30,78             │
1220 DATA C7,2E,FD,30,E0,C6,E8,7F,80,58,A0,98,80,40,70,70             │
1230 DATA 03,04,08,5F,FF,AA,54,FF,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1240 DATA 80,C0,C0,E0,E0,E0,E0,80,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1250 DATA 00,00,07,00,01,02,01,02,01,0E,02,04,01,01,00,03             │
1260 DATA 00,00,00,80,40,A0,50,A8,54,A4,0C,F4,12,09,88,98             │
1270 DATA 01,03,03,07,07,07,07,01,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1280 DATA C0,20,10,FA,FF,55,2A,FF,00,00,00,00,00,00,00,00             │
1290 DATA 00,00,00,01,02,05,0A,15,2A,25,30,2F,48,90,11,19             │
1300 DATA 00,00,E0,00,80,40,80,40,80,70,40,20,80,80,00,C0             ┘
1310 REM--------------S.DEMO
1320 CLS:GOSUB800:LOCATE10,2:PRINT "DEEPGON/MSX"                                  ┐
1330 LOCATE7,5:PRINT"MOVE-KEY":LOCATE9,7:PRINT"L[<-]ｶｰｿﾙ[->]R"                    │
1340 LOCATE7,9:PRINT"SCORE"                                                       │
1350 LOCATE9,11:PRINTCHR$(&H82)+CHR$(&H83);"   10"                                │
1360 LOCATE9,13:PRINTCHR$(&H84);"    50"                                          ├スタート表示
1370 PUT SPRITE2,(72,120),10,2:LOCATE13,15:PRINT"50"                              │
1380 PUT SPRITE1,(72,136),8,2:LOCATE12,17:PRINT"100"                              │
1390 LOCATE7,20:PRINT"-- START[S]KEY--"                                           │
1400 GOSUB660:A$=INKEY$:IFA$="S"ORA$="s"THENGOSUB820:RETURN ELSE1400              ┘
```



★最近，ＯＦの低年令化が進んでいるようですが，つぐ美さん，子供たちはほっといて，4月で18になるボクといいことしませう。（千葉県船橋市・Junichi 17才）……【つぐ美：千葉の人ってみんなこうなの？編：メンゴ。】

グリーン GREEN ハット HAT

鈴木　一輝



●HOW TO PLAY

カーソル・キーで上下左右に動かし，画面上の$をすべて袋に入れてください。りんごは，スペース・キーで進行方向に投げ，敵に当たると，敵は動けなくなります。また，SELECTキーを押すと，進行方向のカベをこわせます。ただし，カベをこわすには，ツルハシを取らなければなりません。りんごも，取った個数分投げられます。

$で敵をはさむと，殺せます。ただ，$の前に敵がいて，その前になにもないときは，タイミングよく$を押さないと$が敵とかさなって，敵にやられます。

敵に当たったり，タイムが0になったら，1人死にます。面は，5面まであります。それから，$が動かなくなったときは，ゲーム・オーバーになるのを待つか，CTRL＋STOPを押してください。

●PROGRAM

画面のデータは，16進数を使い，それを2進数にして表示しています。

●最後に

カベをこわすときにSELECTキーを使いますが，このキーでゲームができない人は，他のキーにしてください。

今回は，リストがやや長くなってしまいましたが，がんばって入力してください。

♥

♥

CHECKER FLAG

Dr.D：う～む，最近のゲームの流行といおうか，知的ゲームが多くなったようだ。

影：「倉庫番」ゲームをヒントにしてるんだね。たしかに，おもしろいもんね。

編：でも，影さんは画面写真をとるのに，まる1日かかってたんじゃないの？

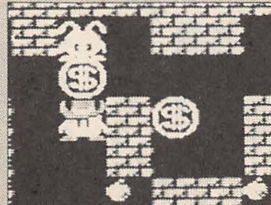
影：……編集部を困らせる作品はすなわち，読者好みのゲームなんだよな～。



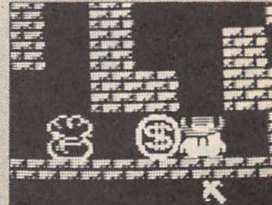
《写真1》スタート画面。$を袋に入れましょう



《写真2》ツルハシをとると，カベをこわせます



《写真3》カベで敵をつぶすこともできます



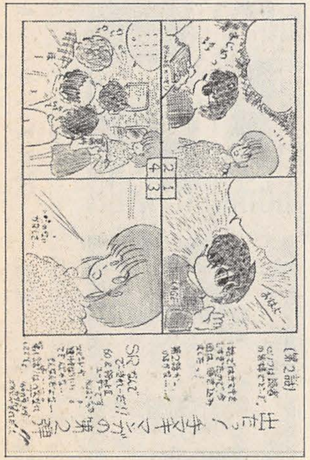
《写真4》$を押して袋に入れます

★北海道と九州のベーマガは，どこがちがうのですか？(大阪府豊中市・加藤　哲12才)……【編：編集長，どこがちがうんですか？編集長：う～む，ちがいがわかる男。編：きどってないでー。編集長：はっきりいって同じ。】



by 斉藤久典

評…ドハッ、じょう談がキツイ!!(影)



by 山下勝己

評…見物料をとってどうすんの?(影)

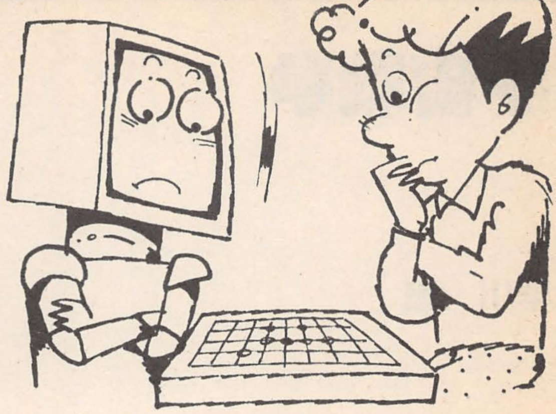
```
10 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:CLS:WIDTH 32:KEY OFF:DEFINT A-Z
20 DEF FNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):DEF FNQ(U,V)=VPEEK(6144+U+V*32)
30 DEF FNA(X,Y)=VPEEK(6144+AX+AY*32)
40 DIM W$(6):ON SPRITE GOSUB 790:ON STRIG GOSUB 690
50 '●●●●●
60 FOR N=33 TO 95:PRINT N;CHR$(N)
70  FOR I=0 TO 7:D$="":A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(BASE(7)+N*8+I)),9)
80 B$=LEFT$("0"+MID$(A$,1,8),8):C$=LEFT$("00"+MID$(A$,1,8),8)
90 FOR J=1 TO 8
100  ON VAL(MID$(A$,J,1))+VAL(MID$(B$,J,1))+VAL(MID$(C$,J,1))+1 GOTO 110,120,120,
120
110  F$="0":GOTO 130
120  F$="1"
130  D$=D$+F$:VPOKE BASE(7)+N*8+I,VAL("&B"+D$):NEXT J,I,N
140 '●●●●●  ショキ セッテイ  ●●●●●
150 CLS:GOSUB 1370
160 RO=1:SC=0:K=3:GA$="aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa":RESTORE 1660
170 FOR I=1 TO 6:READ A$,B$:W$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
180 PT$="aa"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"aa"+CHR$(30):RESTORE 1560
190 '●●●●●  ガメン ヒョウジ  ●●●●●
200 PLAY"T255L705M4000S10 CDEFGECDECDDR30CDEFR64GAR64FGR64EFR64DER64DCCDECC"
210 DA$="3B9EF6406358C7406B5EF7C06B98C6C03B5EF6400000000000000699E00006B4C00007B4C
00006BCC00006B4C0":LOCATE 0,4
220 FOR I=1 TO 88:A$=RIGHT$("0000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(DA$,I,1))),4)
230 FOR H=1 TO 4:B$=MID$(A$,H,1):IF B$="0" THEN PRINT" "; ELSE PRINT"a";
240 NEXT H,I
250 LOCATE4,20:PRINT"[1984] MADE BY K.SUZUKI":PRINT
260 PRINT"    HIT [SPACE] KEY TO START !"
270 IF NOT STRIG(0) THEN 270 ELSE CLS
280 PLAY"T280L6M4000S1002 CCCC CCCC DCDC EEEE ECEC ECEC DDDD DCCC CCCC "
290 PRINT:PRINT GA$;:PRINTUSING "a HIGH [        ] MEN [ #]a TIME a";K;
300 PRINT"a SCORE[        ]ROUND[  ]a[1000]a";
310 PRINT GA$;GA$;:GOSUB970:LOCATE0,22:PRINT GA$;:GOSUB1070:GOSUB1080:GOSUB1100
320 '●●●●●  ショキカ  ●●●●●
330 X=2:Y=20:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0:PUT SPRITE1,(X*8,Y*8),12,1
340 U=28:V=20:FU=-1:FV=0:TE=1:TK=1:PUT SPRITE 2,(U*8,V*8),10,2
350 TI=1000:DS=1:SPRITE ON
360 '●●●●●  メイン ルーチン  ●●●●●
370 GOSUB490:IF FNP(X,Y)<>145 THEN 390 ELSE PLAY"V10T255L6405CGO4"
380 LOCATEX,Y:PRINT" ";:AA=AA+1:XA=XA+1:LOCATEXA,23:PRINT"あ";:STRIG(0) ON
390 IF FNP(X,Y)<>120 THEN 410 ELSE PLAY"V10T255L6403CEGO4":BR=BR+1
400 LOCATEX,Y:PRINTW$(2);:XB=XB+1:LOCATEXB,23:PRINT"h";
410 IF INKEY$=CHR$(24) AND BR>0 THEN GOSUB 1320
420 ON DS GOTO 430,440,440
430 GOSUB 600
440 STRIG(0)OFF:TI=TI-2:GOSUB 1110:STRIG(0)ON:IF TI=0 THEN 460
450 GOTO 370
460 SPRITE OFF:LOCATE12,0:PRINT"TIME OVER !";:PLAY"V10T255L7GCR64CEGR64GG"
470 FOR I=0 TO 3000:NEXT:LOCATE0,0:PRINT SPC(30);:GOSUB 810
480 '●●●●●  GREEN HAT  ●●●●●
490 S=STICK(0):IF S=0 THEN RETURN
500 ST=S:ON S GOTO 510,580,520,580,530,580,540
510 XX=0:YY=-2:GOTO 550
520 XX=2:YY=0:GOTO 550
530 XX=0:YY=2:GOTO 550
540 XX=-2:YY=0
550 IF FNP(X+XX,Y+YY)=97 THEN RETURN
560 IF FNP(X+XX,Y+YY)=112 THEN X1=XX*2:Y1=YY*2:GOSUB900
570 X=X+XX:Y=Y+YY:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0:PUT SPRITE1,(X*8,Y*8),12,1
580 RETURN
590 '●●●●●  テキ ノ ウゴキ  ●●●●●
600 ON TK GOTO 620,610
610 TK=1:FD=1:GOSUB 630:FD=-1:GOSUB 630:RETURN
620 TK=2:FE=1:GOSUB 650:FE=-1:GOSUB 650:RETURN
630 IF SGN(X-U)=0 THEN RETURN 620
640 FU=(SGN(X-U)*FD)*2:IF FNQ(U+FU,V)=32 THEN U=U+FU:RETURN 670 ELSE RETURN
650 IF SGN(Y-V)=0 THEN RETURN 610
660 FV=(SGN(Y-V)*FE)*2:IF FNQ(U,V+FV)=32 THEN V=V+FV:RETURN 670 ELSE RETURN
670 PUT SPRITE 2,(U*8,V*8),10,2:RETURN
680 '●●●●●  リンゴ ナゲル  ●●●●●
690 STRIG(0) OFF:IF (DS=3 OR AA=0)THEN RETURN ELSE DS=1:AX=X:AY=Y:AA=AA-1
700 LOCATE XA,23:PRINT" ";:XA=XA-1:PLAY"V10T255L6405GFEO4"
710 AX=AX+XX:AY=AY+YY:IF FNA(AX,AY)<>32 THEN 760
720 IF FNQ(U,V)=145 THEN DS=2:LOCATE AX-XX,AY-YY:PRINT" ";:GOTO 770
730 LOCATE AX-XX,AY-YY:PRINT" ";:LOCATE AX,AY:PRINT"あ";
740 IF FNQ(U,V)=145 THEN DS=2:LOCATE AX,AY:PRINT" ";:GOTO 770
750 GOSUB 600:GOTO 710
760 LOCATE AX-XX,AY-YY:PRINT" ";:LOCATE AX-XX,AY-YY+1:PRINT"あ";
770 STRIG(0) ON:RETURN
780 '●●●●●  ヤラレタ  ●●●●●
790 SPRITE OFF
800 FOR I=0 TO 31-U:PUT SPRITE2,((U+I)*8,V*8),10,2:FOR J=0 TO 10:NEXT:BEEP:NEXT
810 PUT SPRITE 2,(255,0),0,2:K=K-1:LOCATE22,2:PRINTUSING"#";K;
820 X=2:Y=20:PUT SPRITE 0,(X*8,Y*8),15,0:PUT SPRITE 1,(X*8,Y*8),12,1
830 IF K=0 THEN EN$="OVER":GOTO 1210 ELSE SPRITE ON:PLAY"V10C":RETURN 330
840 '●●●●●  テキ コロス  ●●●●●
850 SPRITE OFF:STRIG(0)OFF:DS=3:PLAY"V10T255L64CDCEFGAB":SC=SC+500:YA=V
860 FOR V=YA TO -3 STEP -1:PUT SPRITE 3,(U*8,(V-1)*8),10,3
870 PUT SPRITE 2,(U*8,V*8),12,2:FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
880 GOSUB 1070:SPRITE ON:STRIG(0)ON:RETURN
890 '●●●●●  オ カ ネ  ●●●●●
900 LOCATE TX,TY:PRINT W$(4);
910 IF FNP(X+X1,Y+Y1)=97 OR FNP(X+X1,Y+Y1)=112 THEN X=X-X1/2:Y=Y-Y1/2:RETURN
920 IF (FNP(X+X1+XX,Y+Y1+YY)=97 OR FNP(X+X1+XX,Y+Y1+YY)=112)AND(X+X1=U AND Y+Y1=
V)THEN GOSUB 850:GOTO 940
930 IF FNP(X+X1,Y+Y1)=128 THEN 950
940 LOCATE X+X1/2,Y+Y1/2:PRINT W$(2);:LOCATE X+X1,Y+Y1:PRINT W$(1);:RETURN
950 GOSUB 940:PLAY"V10T255L64CDEFG":MN=MN+1:LOCATE TX,TY:PRINT W$(4);
960 SC=SC+300:GOSUB 1070:IF MN=5 THEN RETURN 1120 ELSE RETURN
970 '●●●●●  ゲーム ガメン  ●●●●●
980 FOR I=6 TO 21 STEP 2:READ A$:LOCATE 0,I
990 FOR J=1 TO 4:B$=RIGHT$("0000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))),4)
1000 FOR H=1 TO4:IF MID$(B$,H,1)="1" THEN PRINT PT$; ELSE PRINT W$(2)+CHR$(30);
1010 NEXT H,J,I
1020 FOR I=0 TO 4:READ A,B:LOCATE A,B:PRINT W$(1);:NEXT:MN=0
1030 BR=0:READ AK:FOR I=1TOAK:READA,B:LOCATEA,B:PRINT W$(3);:NEXT:XB=10:BR=0
1040 READ TX,TY:LOCATE TX,TY:PRINT W$(4);
1050 AA=0:READ AK:FOR I=1 TO AK:READ C,D:LOCATE C,D:PRINT"あ";:NEXT:XA=20:RETURN
1060 '●●●●●  SCORE  ●●●●●
1070 LOCATE 8,3:PRINT RIGHT$("00000000"+MID$(STR$(SC),2,6),6):RETURN
1080 IF SC>HS THEN HS=SC
1090 LOCATE 8,2:PRINT RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HS),2,6),6):RETURN
1100 LOCATE21,3:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(RO),2,2),2);:RETURN
1110 LOCATE26,3:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(TI),2,4),4);:RETURN
1120 '●●●●●  ラウンド クリア !!  ●●●●●
1130 PLAY"V12T255L6405CDEFGO6CDEFGABO7CO4V8":PUT SPRITE 2,(0,0),0,4
1140 IF PLAY(0) THEN1140 ELSE RO=RO+1
1150 SPRITE OFF:STRIG(0)OFF:GOSUB 1080:GOSUB 1100:SC=SC+AA*50+TI:GOSUB 1070
1155 IF RO>5 THEN EN$="END":GOTO1230
1160 CLS:FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0+I*16,-20),0,I:NEXT
1170 LOCATE 10,10:PRINT"ROUND CLEAR";:LOCATE 6,12
1180 A$=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2,6),6)
1190 FOR I=1 TO 20:PRINT MID$("YOUR SCORE IS "+A$,I,1);:BEEP:NEXT
1200 FOR I=0 TO 5000:NEXT:CLS:GOTO 290
1210 '●●●●●  GAME OVER  ●●●●●
1220 PLAY"V10T230L7M4000S1002CO3CR64CDO2GR64GR64GR64CCCDCEEEEECCECAAAGFEDC"
1230 STRIG(0) OFF:GOSUB 1080:FOR I=6 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT SPC(28);:NEXT
1240 LOCATE11,11:PRINT"GAME ";EN$;:LOCATE7,13:PRINT"TRY AGAIN ? [Y/N]"
1250 VDP(1)=227
1260 X=2:Y=18:PUT SPRITE0,(X*8,Y*8),15,0:PUT SPRITE1,(X*8,Y*8),12,1:J=0
1270 DE$="3331177711113755311333331335333135557755757771177755777 0"
1280 J=J+1:S=VAL(MID$(DE$,J,1)):IF S=0 THEN J=0:GOTO 1270 ELSE GOSUB 500
1290 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 1300 ELSE FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 1280
1300 IF A$="N" OR A$="n" THEN  END ELSE IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN 1280 ELSE RE
STORE 1560:CLS:VDP(1)=226:GOTO 160
1310 '●●●●●  ブロック コワス  ●●●●●
1320 IF (ST=1ANDY>6AND FNP(X,Y+YY)=97)OR(ST=5ANDY<20AND FNP(X,Y+YY)=97)THEN1340
1330 IF (ST=3ANDX<28AND FNP(X+XX,Y)=97)OR(ST=7ANDX>2AND FNP(X+XX,Y)=97)THEN 1340
 ELSE RETURN
1340 PLAY"V10T255L7GEC":LOCATE XB,23:PRINT" ";:XB=XB-1
1350 FOR I=5TO6:LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT W$(I);:FORJ=0TO100:NEXTJ,I
1360 LOCATE X+XX,Y+YY:PRINT W$(2);:BR=BR-1:RETURN
1370 '●●●●●  スプライト & キャラ  ●●●●●●スプライト
1380 FOR J=0 TO 3:S$="":FOR H=0 TO 3:READ A$:FOR I=1 TO 16 STEP 2
1390 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+(MID$(A$,I,2)))):NEXT I,H:SPRITE$(J)=S$:NEXT
1400 FOR J=1 TO 18:READ N,A$:U=0:'●●キャラ
1410 FOR I=1 TO 16 STEP2:VPOKE &H0+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
1420 FOR J=4 TO 18:READ A$:VPOKE BASE(6)+J,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1430 '●●●●●  データ  ●●●●●
1440 DATA 0000000307000000,3D7DFDBFBF1F0000,00000030C000043C,BCBEBFFDFDF80000
1450 DATA 4FCFCFE7F87F3F00,0000000000007CFC,F2F3F3C73EF8C000,0000000000003E3F
1460 DATA 386CC6C68F1F3F3F,7FF9FBF99F0F7BFC,1C366363F1F8FCFC,FE9FDF9DF9F0DE3F
1470 DATA 073F70E0703F0700,0000000000000000,E0FC0E070EFCE000,0000000000000000
1480 DATA  97,FEFCEA00EFCFAE00,145,0C107EFFFFFD7A3C, 99,12845104A1144192
1490 DATA  48,1C36636363361C00,104,DCFA70F8DC8E4702, 98,9DAB5AD5A669ADCA
1500 DATA 112,071F30616FD9D9CF,113,C1C1DD6F61301F07,114,E0F81C46F65B43C3
1510 DATA 115,F35B5BF6460CF8E0,120,036F7E3C7C7EE7C3,121,C1C0402000000000
1520 DATA 122,C0E0100000000080,123,C0E070381C0E0702,128,0E1161918880703C
1530 DATA 129,334C8F9494C2603F,130,70880E918101060D,131,E40EF301010306FC
1540 DATA C1,C1,F1,F1,C1,C1,C1,C1,41,E1,A1,E1,71,F1,81
1550 '●●●●● ROUND パターン ●●●●● : ●● 1 ●●
1560 DATA 8991,C003,9241,D241,D18B,D24B,9BD9,8181,14,10,24,12,8,20
1570 DATA 26,18,6,8,1,2,6,4,20,4,12,14,24,6,18,14,28,20:'              ●● 2 ●●
1580 DATA 8421,B72D,A425,A005,A815,AE75,E817,8991,16,8,8,12,12,14,12,18,18,18
1590 DATA 3,2,16,20,18,28,16,18,20,2,12,10,6,20:'                      ●● 3 ●●
1600 DATA A661,B42D,A185,A815,A185,BBDD,AA15,A245,8,10,14,12,16,18,18,8,18,18
1610 DATA 4,2,6,6,18,24,10,24,18,24,14,4,6,6,10,16,14,6,18,14:'        ●● 4 ●●
1620 DATA 8421,BE6F,A041,A045,BE7F,8241,AE75,8201,6,12,8,16,22,8,26,10,24,18
1630 DATA 6,12,6,18,6,28,6,20,10,24,12,10,20,16,16,2,6,20,14,10:'      ●● 5 ●●
1640 DATA 8A51,B81D,A3C5,A205,BB9D,A045,FB9F,8001,8,12,8,16,16,16,18,20,22,16
1650 DATA 6,6,20,2,6,10,6,14,6,20,6,24,6,10,20,4,2,14,14,12,20,20,28,14
1660 DATA pr,qs,"  ","  ",xz,y{,♠♣,♥♦,bb,bb,cc,cc
```

★はい、ここで半分OFが終わりました。まだ自分がでてない人は危ないですよ。残り半分にかけよう。(石川県金沢市・**中島英昭12才**)……【**影**：早くでたい人はこちらへ。**編**：非常階段でどうすんの。**影**：くだります。】

MZ-80K/C/1200/700/1500
(SP-5030)用
(※1500で動かすには、1200用SP-5030BASICが必要です)

はむれっと

ルーキー・

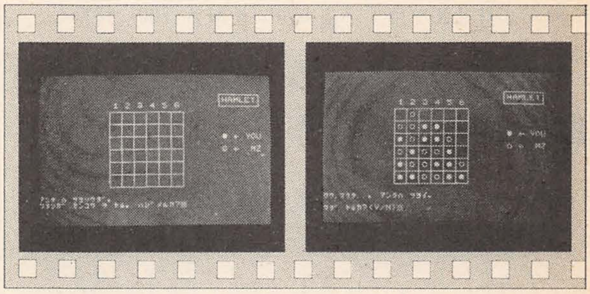


ハムレットとは，垂直に立っている盤で行う，四目並べのことである。

§遊びかた

RUNすると，MZが先手・後手を決めます。「ドコニウツ？」と聞かれたときは，1～6のキーで答えてください。

あなたとMZとの対局で，先に玉を四つタテ，ヨコ，ナナメのいずれかに，並べたほうが勝ちです。

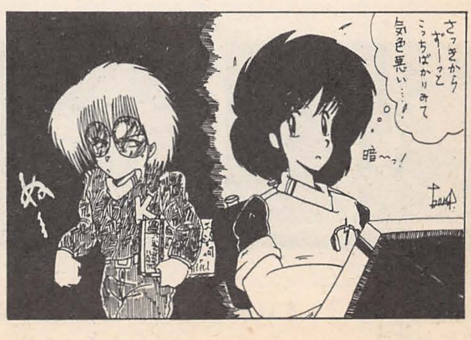


《写真1》さあプレイ開始。MZは強いぞ　《写真2》どうだ！勝ったぞー。ハッハッハッ

はむれっとのプログラム・リスト

```
1 REM ** HAMLET VER1.6 **
10 DIM B(7,7),C(6,6),T(6),D(6):TEMPO4
20 FORI=1TO6:D(I)=6:FORJ=1TO6:READC(J,I):NEXTJ,I
25 DATA3,4,5,5,4,3,4,6,8,8,6,4,5,8,11,11,8,5
27 DATA5,8,11,11,8,5,4,6,8,8,6,4,3,4,5,5,4,3
30 PRINT"■":CURSOR12,5:FORI=1TO6:PRINTI;:NEXT
40 CURSOR12,6:PRINT"┌┬┬┬┬┬┐":FORI=7TO17STEP2
50 CURSOR12,I:PRINT"│ │ │ │ │ │ │":CURSOR12,I+1:PRINT"├┼┼┼┼┼┤":NEXT
60 PRINTTAB(12);"■└┴┴┴┴┴┘"
70 CURSOR30,3:PRINT"┌──────┐■■■■■|HAMLET|■■■■■└──────┘"
80 CURSOR31,10:PRINT"● ← YOU■■■■■○ ←  MZ"
90 IFRND(1)>.5THENA=1:GOTO110
100 CURSOR0,20:PRINT"アンタ ハ ツヨソウダ。":PRINT"ワタシガ センコウ ヲ ヤル。";:GOTO120
110 CURSOR0,20:PRINT"アンタ ハ ヨワソウダナ。":PRINT"センコウ ヲ ヤラセテアゲル。";
120 PRINT" ハジメルカ?";:USR(62)
130 GETF$:IFF$=""THENUSR(2483):GOTO130
140 IFA=1GOTO500
150 GOSUB900:CURSOR0,20:PRINT"ワタシ ノ バン ダ。":GOSUB950
160 FORI=1TO6:T(I)=0:IFD(I)=0GOTO240
170 X=I:Y=D(I)
180 FORU=1TO2:IFU=1THENS2=8:S3=24:S4=140:GOTO200
190 S2=6:S3=32:S4=570
200 GOSUB600:GOSUB980:GOSUB650:GOSUB980
220 GOSUB700:GOSUB980:GOSUB800:GOSUB980
230 NEXTU:T(I)=T(I)+C(X,Y)
240 NEXTI
330 E=1:FORI=2TO6:IFT(E)<T(I)THENE=I
340 NEXT
350 P=0:FORI=1TO6:IFI=EGOTO370
360 IFT(I)=T(E)THENF=I:P=1
370 NEXT:IFP=0THENH=E:GOTO392
380 IFRND(1)<.5THENH=F:GOTO392
390 H=E
392 GOSUB930:IF(J=5)+(D(H)=1)+(MV=1)GOTO400
393 X=H:Y=D(H)-1:U=1:GOSUB600:GOSUB990
394 GOSUB650:GOSUB990:GOSUB700:GOSUB990:GOSUB800:GOSUB990
395 IFIV=0GOTO400
397 H2=INT(RND(1)*6)+1:IF(H2=H)+(D(H2)=0)GOTO397
398 IV=0:H=H2
400 U=2:R$="○":GOSUB910:MUSIC"GOA"
420 IFMV=1GOTO860
430 D(H)=D(H)-1
500 GOSUB950:GOSUB900:CURSOR0,20:PRINT"アンタ ノ バンダ。":PRINT"■ドコ ニ ウツ(1-6)?";
505 GETH:IF(H=0)+(H>6)THENUSR(2483):GOTO505
510 IFD(H)=0GOTO500
520 U=1:R$="●":GOSUB910:USR(62)
530 X=H:Y=D(H):U=1
540 GOSUB600:GOSUB990:GOSUB650:GOSUB990
550 GOSUB700:GOSUB990:GOSUB800:GOSUB990
560 IFIV=1GOTO870
570 D(H)=D(H)-1:GOTO150
600 Z=1:V=-1
610 IFB(X+V,Y)=UTHENZ=Z+1:V=V-1:IFX+V>0GOTO610
620 V=1
630 IFB(X+V,Y)=UTHENZ=Z+1:V=V+1:IFX+V<7GOTO630
640 RETURN
650 Z=1:Q=-1
660 IFB(X,Y+Q)=UTHENZ=Z+1:Q=Q-1:IFY+Q>0GOTO660
670 Q=1
680 IFB(X,Y+Q)=UTHENZ=Z+1:Q=Q+1:IFY+Q<7GOTO680
690 RETURN
700 Z=1:V=1:Q=-1
710 IFB(X+V,Y+Q)<>UGOTO740
720 Z=Z+1:V=V+1:Q=Q-1:IF(X+V>6)+(Y+Q<1)GOTO740
730 GOTO710
740 V=-1:Q=1
750 IFB(X+V,Y+Q)<>UGOTO780
760 Z=Z+1:V=V-1:Q=Q+1:IF(X+V<1)+(Y+Q>6)GOTO780
770 GOTO750
780 RETURN
800 Z=1:V=-1:Q=-1
810 IFB(X+V,Y+Q)<>UGOTO830
820 Z=Z+1:V=V-1:Q=Q-1:IF(X+V<1)+(Y+Q<1)GOTO830
825 GOTO810
830 V=1:Q=1
840 IFB(X+V,Y+Q)<>UGOTO845
842 Z=Z+1:V=V+1:Q=Q+1:IF(X+V>6)+(Y+Q>6)GOTO845
844 GOTO840
845 RETURN
860 MUSIC"_E2R_ER_ER_C4":CURSOR0,20:PRINT"ハハハ、カッタ、カッタ。 アンタ ハ ヨワイナ。":GOTO880
870 MUSIC"‾E1‾#D‾E‾#D‾EB‾D‾CA3":GOSUB900:CURSOR0,20:PRINT"ウウ、マケタ。。 アンタハ ツヨイ。"
880 PRINT"マダ ヤルカ?(Y/N)";
890 GETF$:IFF$=""THENUSR(2483):GOTO890
895 IFF$="Y"THENRUN
897 IFF$="N"THENEND
898 GOTO890
900 CURSOR0,20:PRINTSPC(80):RETURN
910 FORI=7TO5+D(H)*2STEP2:CURSOR11+H*2,I:PRINTR$;:FORJ=1TO100:NEXT
920 PRINT"■ ";:NEXT:B(H,D(H))=U:PRINT"■";R$:RETURN
930 J=0:FORI=1TO6:IFD(I)=0THENJ=J+1
940 NEXT:RETURN
950 GOSUB930:IFJ=6GOTO970
960 RETURN
970 MUSIC"_C3R_C":GOSUB900:CURSOR0,20:PRINT"ヒキワケダ。":GOTO880
980 IFZ=1THENRETURN
982 IFZ=2THENS=S2:GOTO986
983 IFZ=3THENS=S3:GOTO986
984 S=S4:IFU=2THENMV=1
986 T(I)=T(I)+S:RETURN
990 IFZ>3THENIV=1
995 RETURN
```

評…ぬ～。私はナンなんだ(影)



by 古川　修

MZ-80K/1200

★影さん，今何時何分ですか？ベーマガを読んでいると時間がわからなくなるんです。(熊本県本渡市・中山智雄12才)…【影：そうか，それだけ熱中してるってことだな。感心だぞ。編：影さんも，よ～く見習ったら！】

MZ-700/1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには、700用S-BASICが必要です)

宇宙戦争

早川　誠



84年3月号X1用「宇宙戦争」をMZ-700に移植しました。

■遊びかた

ロケットをうまく操作して，UFOに当ててください。キー操作は，カーソル・キーで左右，SHIFTキーでスピード・アップです。エイリアンやミサイルに3回当たると，ゲーム・オーバーです。

それと，1万点で1機増えます。

■改造

E，Fの値を変えるとエイリアンとミサイルの数が変わります。

音楽は付けていないので，もの足りない人は，付け加えてください。

《第1表》主な変数

変数	内容
X，Y	ロケットの座標
AA$，BB$	UFO
E	エイリアンの出現調整
F	ミサイルの出現調整
S	スコア
G	破壊したUFOの数

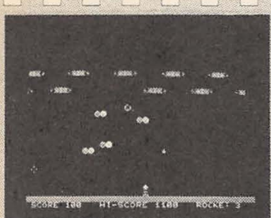
CHECKER FLAG

編：なつかしいゲームですね。
Dr.D：昔といっても数年前だが，こういったゲームが市販されていたのだから，ものすごいレベルアップだな。
編：でも，プログラミングできる人とできない人の差が，でてきたのでは？
Dr.D：ベーマガの読者のレベルがアップするようにみんなで努力せねばいかんな。

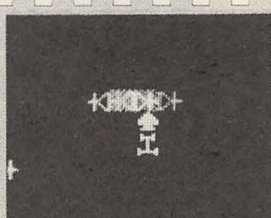
by はるちゃん



評…プッ！大ワライだぜ(影)



《写真1》ロケットをUFOに当てる



《写真2》よし，射程内にUFOをとらえた



《写真3》当たった位置で点数がちがってきます



《写真4》3機のロケットがやられてしまった

★ここオーストラリアは，アップルとコモドールが最もポピュラーな機種です。影さん，ぜひ遊びに来てください。(オーストラリア メルボルン・**浜田進一10才**)…【**影**：これ，本当にオーストラリアから届いたんだぜ。スゴイ！】

宇宙戦争のプログラム・リスト

```
10 LIMIT$BFFF:COLOR,,7,0:GOTO30
20 L=$D000+X+INT(Y)*40:L1=PEEK(L):L2=PEEK(L+40):RETURN
30 RO$=" ■. ":R$="▲■"+CHR$($62)
40 H=0:POKE$3444,0:TEMPO6:GOSUB 840
50 CLS:S=0:Z=3:W=0:E=.4:F=.15:K=50
60 A$=CHR$($6B,$C6,$6A):B$="      "
70 AA$=A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$
80 BB$=B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$
90 G=0
100 X=20:Y=21:CONSOLE0,24:CLS:CONSOLE
110 CURSORX,Y:PRINT[6,0]R$;
120 CURSOR0,23:PRINT[4,0]"████████████████████████████████████████";
130 CURSOR1,24:PRINT"SCORE";S;TAB(13);"HI-SCORE";H;TAB(29);"ROCKET";Z;
140 REM -------- UFO ------------------
150 AA$=RIGHT$(AA$,1)+LEFT$(AA$,38)
160 BB$=RIGHT$(BB$,38)+LEFT$(BB$,1)
170 CURSOR0,2:PRINT[5,0]LEFT$(AA$,38);
180 CURSOR0,5:PRINT[5,0]LEFT$(BB$,38);
190 GOSUB 20
200 CURSORX,INT(Y):PRINT[6,0]R$;
210 GOSUB 500
220 IF G=10 THEN 680
230 REM -------- ROCKET ---------------
240 XX=X:YY=INT(Y):T=0
250 GETM$:X=X+(M$="■")-(M$="■")-(X<2)+(X>36)
260 IF PEEK($E001)=254 THEN T=.5:GOTO290
270 IF Y=21 THEN 300
280 IF INT(Y)<>Y THEN T=0
290 Y=Y-.5-T
300 CURSORXX,YY:PRINTRO$;
310 CURSOR0,22:PRINT"                                        ";
320 IF Y<0 THENX=20:Y=21:CONSOLE19,3:CLS:CONSOLE
330 GOSUB 20
340 CURSORX,INT(Y):PRINT[6,0]R$;
350 GOSUB 500
360 IF(L1<>0)+(L2<>0)THEN730
370 IF G=10 THEN 680
380 REM -------- ミサイル エイリアン -----------
390 IF RND(1)>F THEN 430
400 T=INT(RND(1)*39)
410 IF(Y<8)*(X>T-2)*(X<T+2) THEN 400
420 CURSORT,6:PRINT"↓";
430 IF RND(1)>E THEN 460
440 J=INT(RND(1)*2):T=INT(RND(1)*16)+6
450 CURSORJ*38,T:PRINTCHR$($67+J);
460 USR($C000)
470 GOSUB20
480 IF(L1<>$41)+(L2<>$C9)THEN 730
490 GOTO150
500 REM -------- アタッタカ? ---------------
510 IF(L1=$E8)+(L2=$E8) THEN J=X:T=K:GOTO550
520 IF(L1=$5A)+(L2=$5A) THEN J=X-1:T=K+50:GOTO550
530 IF(L1=$E7)+(L2=$E7) THEN J=X-2:T=K:GOTO550
540 RETURN
550 CURSORX,INT(Y):PRINTRO$;
560 S=S+T:CURSOR6,24:PRINTS;
570 IF(L1>$E6)+(L1=$5A) THEN J1=INT(Y):GOTO590
580 J1=INT(Y+1)
590 CURSORJ,J1:PRINTUSING"###";T
600 MUSIC"C1":FORI=1TO15:MUSIC"B":NEXT
610 IF(S>=10000)*(W=0) THEN W=1:Z=Z+1:MUSIC"+B5":CURSOR35,24:PRINTZ;
620 G=G+1:X=20:Y=21:L1=0:L2=0
630 CONSOLE19,3:CLS:CONSOLE:CURSORX,Y:PRINTR$;
640 IF J1=2 THEN AA$=LEFT$(AA$,J)+"    "+RIGHT$(AA$,36-J):GOTO660
650 BB$=LEFT$(BB$,J)+"    "+RIGHT$(BB$,36-J)
660 CURSORJ,J1:PRINT"    ";
670 RETURN
680 REM -------- クリア ------------------
690 K=K+50:IF K=500 THEN K=450
700 E=E+.1:IFE>1 THEN E=1
710 F=F+.05:IF F>.3 THEN F=.3
720 GOTO60
730 REM -------- バクハツ ----------------
740 Y=INT(Y):FORI=1TO10
750 CURSORX,Y:PRINT[2,0]R$;:MUSIC"C1":CURSORX,Y:PRINTRO$;:MUSIC"B":NEXT
760 Z=Z-1:IFZ>0 THEN 100
770 REM -------- GAME OVER ------------
780 CURSOR16,10:PRINT"GAME OVER"
790 IF S>H THEN H=S:CURSOR21,24:PRINTH;
800 CURSOR15,15:PRINT"HIT ANY KEY"
810 GETM$:IFM$<>""THEN 50
820 GOTO 810
830 REM -------- マシンゴ ----------------
840 FORI=$C000 TO $C08D:READ A$:POKEI,VAL("$"+A$):NEXT:RETURN
850 DATA D3,E3,21,97,D3,0E,11,06,28,5E
860 DATA 3E,80,93,CC,1C,C0,2B,05,C2,09
870 DATA C0,0D,C2,07,C0,C3,29,C0,36,00
880 DATA E5,C5,01,28,00,09,36,80,C1,E1
890 DATA C9,21,F0,D0,0E,10,06,28,5E,3E
900 DATA CF,93,CC,43,C0,23,05,C2,30,C0
910 DATA 0D,C2,2E,C0,C3,4B,C0,36,00,E5
920 DATA 2B,36,CF,E1,C9,21,97,D3,0E,0F
930 DATA 06,28,5E,3E,CE,93,CC,65,C0,2B
940 DATA 05,C2,52,C0,0D,C2,50,C0,C3,6D
950 DATA C0,36,00,E5,23,36,CE,E1,C9,21
960 DATA F0,D0,11,28,00,06,0F,36,00,19
970 DATA 05,C2,75,C0,21,17,D1,11,28,00
980 DATA 06,0F,36,00,19,05,C2,84,C0,D3
990 DATA E1,C9
1000 REM $C000-$C028    ↓ ヲ シタ
1010 REM $C029-$C04B    ☼ ヲ ヒダリ
1020 REM $C04C-$C06C    ☼ ヲ ミギ
1040 REM $C06D-$C08D    リョウハシ゛ヲ ケス
```

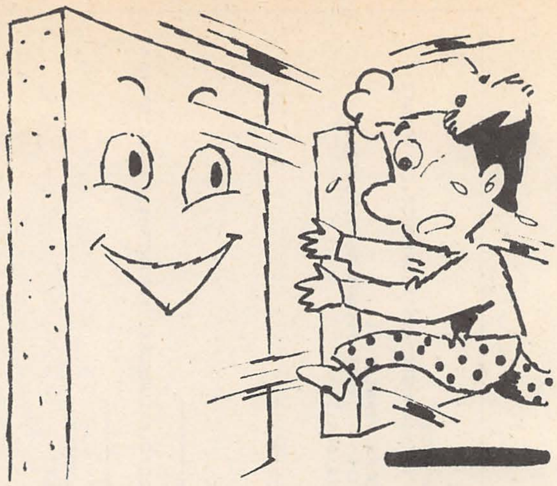
★ ★

★僕はX1とX2を持っているのが自慢で，この間友達にX3をとられた。ああ，X4がほしい。X5が出るのを待とう。（秋田市・PC-1001mkII SR 11才）…【編：このメチャクチャさがいいね。影：××がほしい。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用
(※1500で動かすには、700用Hu-BASICが必要です)

ムービング MOVING ウォール WALL

中島　浩



§内容

内容はいたって簡単。右の部屋にある鍵穴と同じ型の鍵を左の部屋から拾ってきて，鍵穴に入れてください。

しかし，左の部屋の壁は縦に横に動きまわっていて，なかなか手ごわいです。さらに困ったことに，この動く壁は，1種類だけでなく数種類あり，外壁に当たるたびに，別の壁になって襲ってきます。

でも，あなたにも強い味方〝タイム・ストップ機能〟があります（ただし，1面に2回しか使えません）。この機能は，キーが押されてから10秒間だけ壁の動きを止めることができ，自分の動きも速くなります。使いかたしだいで，高得点が望めます。

1面目は，動く壁が2枚に，鍵が五つあります。動く壁は2面目以降はずっと3枚です。鍵は1面クリアするごとに一つずつ増えていきます。

あっそうそう，ヘビ型の鍵は，絶対最後に取ってください。さもないと，悲惨なことが・・・・。

§遊びかた

RUNすると，いきなりスタートです。自分は〝웃〟で，カーソル・キーで上下左右に動かせます。Ⓢキーを押せば，タイム・ストップになります。

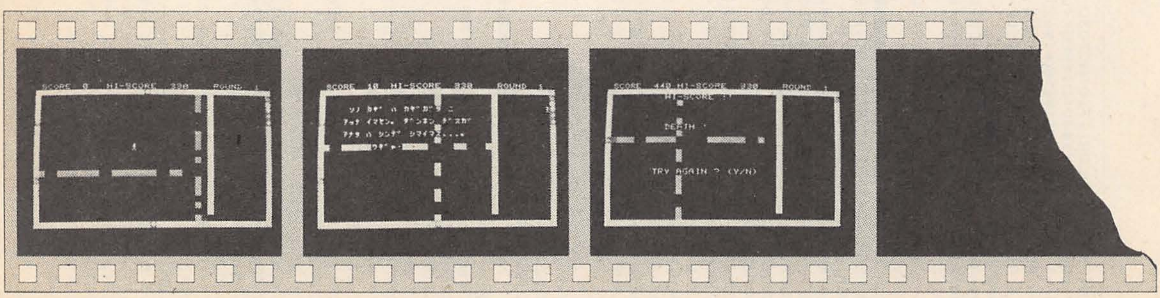
《第1表》変数表

KA$	：壁の型
TM，KM	：縦に動く壁，横に動く壁の数
TX，TY	：壁の位置座標
TT，KK	：壁の進行方向
TZ，KZ	：表示する壁を決定する
K	：カギのキャラクタ
KE	：カギの数
M	：面数
X，Y	：人の位置座標
SC，HI	：スコア，ハイ・スコア
S	：タイム・ストップの回数
HA	：カギを持っているか，いないか？
I，J，L	：FOR～NEXT用

CHECKER FLAG

影：シンプルだけど，むずかしいんで，ついつい熱くなってくるゲームだな。

編：画面に，工夫がほしかったですね。



《写真1》鍵を拾って，右の部屋の鍵穴に合わせろ

《写真2》鍵穴に合っていないと死んじゃう

《写真3》ゲーム・オーバー。Ⓨキーでリプレイ

★OFに必ず載る方法とは… 1.影さんとつぐ美ちゃんのうわさ話を書く。2.友人の失敗談を書く。3.どうしても載らないときは影さんがヨダレをながすようなことを書く。（東京都江戸川区・室谷隆文）……【影：スルドイ！】

MOVING WALLのプログラム・リスト

```
10 REM=========MOVING WALL============
20 PLAY 7:COLOR 7,0:DIM KA$(11),K(9),TY(2),TZ(2),TT(2):HI=0:GOTO 680
30 REM===========ヒト ヲ ウゴカス============
40 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(99);:XI=X:YI=Y
50 LOCATE 7,0:PRINT SC
60 C$=INKEY$(0)
70 IF C$="↑" THEN Y=Y-1: GOTO 120
80 IF C$="↓" THEN Y=Y+1: GOTO 120
90 IF C$="←" THEN X=X-1: GOTO 120
100 IF C$="→" THEN X=X+1:GOTO 120
110 IF (C$="S")*(S>0)*(SS=0) THEN S=S-1:TIME$="00:00:00":SS=1
120 IF TIME$<"00:00:10" THEN 230 ELSE SS=0
130 REM=========カヘ" ヲ ウゴカス============
140 FOR I=1 TO TM:LOCATE 1,TY(I):PRINT KA$(0);
150 TY(I)=TY(I)+TT(I)
160 IF (TY(I)<=1)+(TY(I)>=22) THEN TT(I)=TT(I)*(-1):TZ(I)=INT(RND(1)*6)+1:GOTO 1
50
170 LOCATE 1,TY(I):PRINT KA$(TZ(I));:NEXT I
180 LOCATE TX,2:PRINT KA$(11);
190 TX=TX+KK
200 IF (TX<=0)+(TX>=28) THEN KK=KK*(-1):KZ=INT(RND(1)*4)+7:GOTO 190
210 LOCATE TX,2:PRINT KA$(KZ);
220 REM============ハンテイ================
230 PE=PEEK(53248!+X+Y*40)
240 IF(PE=0)+(PE=202) GOTO 290
250 IF PE=90 GOTO 400
260 IF PE=67 THEN X=XI:Y=YI:GOTO 290
270 IF HA=0  GOTO 310
280 IF HA<>0 GOTO 350
290 LOCATE XI,YI:PRINT " ";:GOTO 40
300 REM===========カギ" ヲ ヒロウ============
310 IF X>=28 GOTO 330
320 HA=PE:LOCATE X,Y:COLOR 7,0:PRINT "■";:PLAY 7,"+BO":SC=SC+10
330 X=XI:Y=YI:GOTO 40
340 REM===========カギ" ヲ イレル============
350 IF X<=28 GOTO 330
360 IF HA<>PE GOTO 560
370 LOCATE X,Y:COLOR 7,0:PRINT "■";:PLAY 7,"+AOBO":SC=SC+100:EE=EE-1:IF EE<=0 GO
TO 430
380 X=XI:Y=YI:HA=0:GOTO 40
390 REM=========カヘ" ニ ツブ"サレル===========
400 LOCATE XI,YI:PRINT " ";:FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:COLOR J,I:LOCATE X,Y:PRINT
 CHR$(&H62+J):PLAY 7,"+CO":NEXT J,I:COLOR 7,0
410 LOCATE 10,7:PRINT "DEATH !";:PLAY 7,"-CORO-CR-CR":GOTO 490
420 REM============クリア================
430 IF HA<>223 GOTO 610
440 PLAY 7,"+CO+D+E+F+C+D+E+F":LOCATE 10,10:PRINT "VERY GOOD !";:PLAY 7,"R9RR":S
C=SC+500
450 M=M+1:IF M>5 THEN LOCATE 12,12:PRINT "GIVE UP !";:PLAY 7,"R9RR":GOTO 490
460 IF M>=2 THEN TM=2:KM=1:KE=KE+1
470 GOTO 820
480 REM========モウ イチト" ヤリマスカ ?=========
490 PLAY 7,"R9R":IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE 10,2:PRINT "HI-SCORE !!";:PLAY 7,"+A
ORO+AR+AR+AR+AR+A"
500 LOCATE 8,14:PRINT "TRY AGAIN ? (Y/N)";
510 CC$=INKEY$
520 IF CC$="N" THEN CLS:LOCATE 15,12:PRINT "HI-SCORE : ";HI:END
530 IF CC$="Y" GOTO 810
540 GOTO 510
550 REM=========カギ"カ"タ ニ アワナイ==========
560 PLAY 7,"-EO-ER-ER-ER9":LOCATE 4,4:PRINT " ソノ カギ" ハ カギ"カ"タ ニ";
570 LOCATE 4,6:PRINT "アッテ イマセン。 サ"ンネン テ"スカ"";
580 LOCATE 4,8:PRINT "アナタ ハ シンテ" シマイマス....";
590 PLAY 7,"R9R-CO-E-D-F-C-E-D-F":LOCATE 9,10:PRINT "ウギ"ャ-";
600 GOTO 490
610 REM=======ヘヒ" ヲ サイコ" ニ トラナカッタ======
620 PLAY 7,"-CORO-CR-CR-CR-CR-CR":LOCATE 4,4:PRINT " ヘヒ" ハ サイコ" ニ トレ ト";
630 LOCATE 4,6:PRINT "イッタテ"ショ ! イッタイ ナニオ";
640 LOCATE 4,8:PRINT "キイテタノ ! コノ アンホ"ンタン";
650 LOCATE 4,10:PRINT "オマエ ナンカ シンテ"マエ-";
660 PLAY 7,"R9R-CORO-DR-ER-FR-GR-AR-BR":GOTO 490
670 REM===========ショキ セッテイ=============
680 KA$(0)="                                  "
690 KA$(1)="█  ████████  ████████  ███   █"
700 KA$(2)="█ ██████ ███████   ████████    "
710 KA$(3)="  ████████   █████████ █████  █"
720 KA$(4)="███████    █████████  █████  █"
730 KA$(5)="███  █████████        █████   ██"
740 KA$(6)="█████  ████████     ████████  █  "
750 KA$(7)="▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓"
760 KA$(8)="▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓▓▓ ▓▓▓"
770 KA$(9)="▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓▓▓▓▓ ▓▓ ▓▓▓"
780 KA$(10)="▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓▓"
790 KA$(11)=" ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ ▓▓ "
800 FOR I=1 TO 9:READ K(I):NEXT I
810 SC=0:KE=5:M=1:TM=1:KM=1
820 TX=3:TY(1)=3:TY(2)=15:SS=0
830 TT(1)=1:TT(2)=1
840 KK=1:EE=KE:S=2
850 X=27:Y=10:HA=0:TIME$="00:00:11"
860 REM=========カ"メン ノ サクセイ============
870 FOR I=1 TO 3:PLAY 7,"+COR+DR+ER+FR+GR+AR+BR":NEXT I
880 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"ヘヒ" ハ サイコ" ニ トリナサイヨ。"
890 PLAY 7,"R9RR"
900 LOCATE 1,0:PRINT"SCORE ";SC;"  HI-SCORE ";HI;"   ROUND ";M
910 ST$=STRING$(39,"■")
920 LOCATE 0,1:PRINT ST$:LOCATE 0,22:PRINT ST$
930 FOR I=2 TO 21:LOCATE 0,I:PRINT"■";SPC(27);"■";SPC(9);"■":NEXT I
940 REM---------カギ" ノ ヒョウシ"-------------
950 FOR L=1 TO 3
960 KY=INT(RND(1)*20)+2:IF PEEK(53248!+KY*40)<>67 THEN 960
970 COLOR 7,1:LOCATE 0,KY:PRINT CHR$(K(L));:LOCATE 38,L+1:PRINT CHR$(K(L));:PLAY
 7,"+CO+E+D+F"
980 NEXT L
990 FOR J=4 TO KE
1000 KX=INT(RND(1)*20)+1:KY=1:IF INT(J/2)=J/2 THEN KY=22
1010 IF PEEK(53248!+KX+KY*40)<>67 THEN 1000
1020 LOCATE KX,KY:PRINT CHR$(K(J));:LOCATE 38,J+1:PRINT CHR$(K(J));:PLAY 7,"+CO+
E+D+F":NEXT J:COLOR 7,0
1030 REM----------カヘ" ノ ヒョウシ"-------------
1040 FOR I=1 TO TM:TZ(I)=INT(RND(1)*6)+1
1050 LOCATE 1,TY(I):PRINT KA$(TZ(I));:NEXT I
1060 KZ=INT(RND(1)*4)+7
1070 LOCATE TX,2:PRINT KA$(KZ);
1080 LOCATE 28,21:PRINT" ";
1090 FOR I=1 TO 7:COLOR I,0:MUSIC"+AO"
1100 LOCATE X,Y:PRINTCHR$(99):NEXT I:GOTO 40
1110 DATA 105,103,243,248,250,225,222,104,204,
```

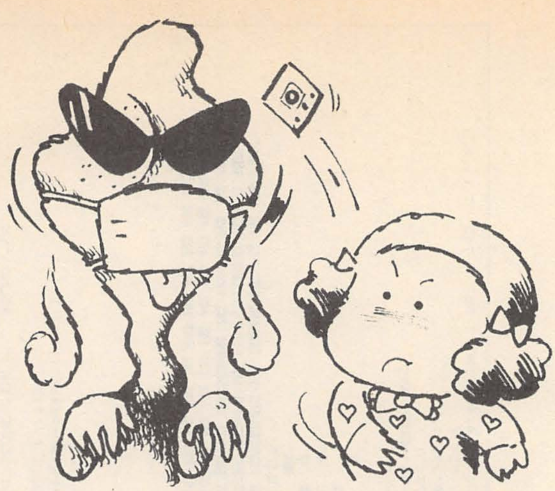
★僕だけじゃないですか？創刊号から読んでいて，まだパソコンを持っていないのは…。（京都市・中村　寛15才）…【**編集長**：そんなことはない。たくさんいるよ。**影**・みんな集まれ，「ナイコン族・創刊号仲間」なんて。】

MZ-1500用

DENPA PANIC

デンパ パニック

へのへのへ太郎



▶STORY◀

4月号で花をつんだつぐ美ちゃんは，電波新聞社に行きました。すると，どうでしょう，昨日まで楽しく仕事をしていたはずのみんなは，「お化け」になっていたのです！入口がかたく閉ざされた今，屋上に行くしかない！

しかし，全国から送られてきたプログラムをおきざりにするなんて，仕事熱心なつぐ美ちゃんにはできないのでした。そこで各階に落ちているプログラムを拾って，屋上へ行ってください！

▶HOW TO PLAY◀

つぐ美ちゃんをカーソル・キーの⬆⬇⬅➡で動かして，落ちているQD(クイック・ディスク)を拾ってください。QDを取るのは，QDの上でスペース・キーを押せばOKです。

すべて取ると右上のドアが開いて階段が現われるので，そこに行ってください。

それから，お化けを見ると（X，またはY座標が同じで，しかも，お化けのいる方向を見たとき)，ショックでバイタリティーが減少します。また，お化けにつかまると(XとY座標が同じになる)，バイタリティーが多く減少します。初め，バイタリティーは2000あります。これを増やすには，QDを取ると，QDのパックが飛ぶので，それでお化けをつぶしてください。QDを取っただけでも少しは増えます。また，面クリアしても増えますよ。

当然，バイタリティーがなくなると，GAME OVERです。

それから，所々にむきだしのQDが落ちてますが，これは不良品です。単なる障害物でございますりん！

▶Cooking Program◀

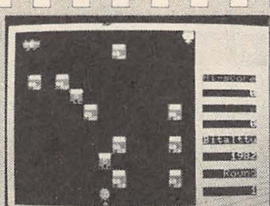
イメージ・モードとグラフィック・モードを行ったり来たりさせて，タイトルとエンディングに凝ってみました。PCGも，一部左右対象のものについては，片方部のDATAですませて，最少にとどめました。あとは，マルチ・ステートメントを多用しましたが，スピード・アップのためと目をつぶってください。

▶ラスト メッセージ◀

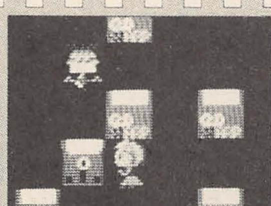
MZ－1500をお持ちのみなさん！MZ－1500の機能は，使いかたによっては，他のどんな機種にもおとり



《写真1》タイトル画面。そびえ建つ電波ビル？



《写真2》つぐ美ちゃんの大活躍の始まりー



《写真3》2面にでてくる影さんのお化けだ〜



《写真4》ゲーム・オーバー。凝ってるねー

★4月号68ページで，影さんはUFPはどこからくるのと言っているが，書いた人の家からくるに決まっとるだろーが。(愛知県春日井市・エラーメッセージ14才)…【編：影さんの負けだ！影：UFPに聞かなきゃわからん。】

ません。みんなでMZ－1500を盛りあげましょう!

《第1表》お化けの特徴

階数	名前	特　徴
1階	編さん	根暗で追いかけてきません
2階	影さん	追いかけようとしますが単純で，進行方向に何かがあって進めなくても，その方向以外には行こうとしません
3階	Dr.Dさん	考えすぎるために，X，Y座標のはなれている方向に行きたがります
4階	編集長さん	年をとっているため，ドクロになってしまったが，おかげでスピードが速くなった最強の敵

CHECKER FLAG

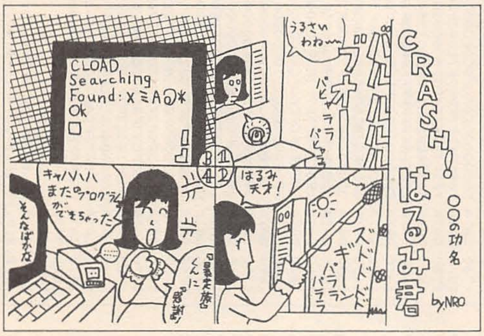
編：ナント，物そうなゲームなんでしょう。

影：ストーリーは，恐ろしいが，ゲーム画面を見ると，笑っちゃうよなー。なんだ，この編君のお化けは…。

編：影さんのお化けが，一番そっくりで，おもしろいですよ。

Dr.D：まあまあ，相変わらず，へのへのへ太郎君のアイデアには，ワシも脱帽だ。でも，今回はプログラムが少し長かったな。

評…相変わらず頭いいー(影)



評…どうしようもない人(つぐ美)



by NRO

DENPA PANICのプログラム・リスト

```
10 PAL:MUSICINIT:CLS3:HI=0
20 DIM C$(15),X(2),Y(2),CA(4),CB(4)
30 RESTORE:GOSUB"ﾀｲﾄﾙ":GOSUB1410:CLS:KA$=SPC(10)+" |":KB$="▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓":KC$="▓▓▓
▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓"+CHR$(6)
40 RESTORE 1830:FOR I=1 TO 4:READ J,K:CA(I)=J:CB(I)=K:NEXT I
50 VT=2000:SC=0:RU=0:GS=0:CC=0:V=$D000
60 X=13:Y=21:XX=0:YY=1:XN=0:RU=RU+1:CC=CC+1:GS=GS+1:IF GS=5 THEN GS=1:CC=1
70 UT=GS*7+2:GOSUB 1080
80 RESTORE 1820:FOR I=1 TO 2:READ J,K
90 X(I)=J:Y(I)=K:CC=I
100 ON GS GOSUB 490,550,630,690: NEXT I
110 CURSOR 28, 9:PRINTUSING"########";HI
120 CURSOR 28,21:PRINTUSING"   #####";RU:GOTO150
130 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ｳｯ! ﾐﾃｼﾏｯﾀ! ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
140 MUSIC"O5V15T7SOM1COCOO6COCO":VT=VT-RU*10:RETURN
150 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ ﾒ ｲ ﾝ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
160 RESTORE 1840
170 IF X=26 THEN "CLEAR"
180 VT=VT-RU:CURSOR 28,13:PRINTUSING"########▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓   #####";SC;VT:IF VT=<
0THEN"END"ELSEFPRINT[X,Y]0,0[X,Y+1]0,0
190 READ M$:IF M$="OO"THEN RESTORE 1840:GOTO 190 ELSE M$=M$+"O":MUSIC"T7SOM1V150
4"+M$;"O2SOM1T7"+M$
200 GET KY$:IF KY$=" " GOSUB 380 ELSE IF ASC(KY$)>16 AND ASC(KY$)<21 THEN XX=0:Y
Y=0:XX=XX+(KY$="▓")-(KY$="▓"):YY=YY+(KY$="▓")-(KY$="▓")
210 VI=V+X+Y*40: ON ABS(YY) GOTO 260
220 VX=VI+(XX=-1)-(XX=1)-(XX=1)
230 IF PEEK(VX)=0 AND PEEK(VX+40)=0 THEN X=X+XX
240 IF XX=-1 THEN FPRINT[X,Y] 9,11 [X,Y+1] 13,15 ELSE FPRINT[X,Y] 12,10 [X,Y+1]
16,14
250 ON-(Y=Y(1))-(XX=SGN(X(1)-X))-1GOSUB140:ON-(Y=Y(2))-(XX=SGN(X(2)-X))-1GOSUB14
0:GOTO 330
260 VY=VI+((YY=-1)-(YY=1)-(YY=1))*40
270 IF PEEK(VY)=0 AND PEEK(VY+ 1)=0 THEN Y=Y+YY
280 ON YY+2 GOTO 310
290 FPRINT[X,Y] 27,28:IF XN=0 THEN FPRINT[X,Y+1] 1,3 ELSE FPRINT[X,Y+1] 4,2
300 GOTO 320
310 FPRINT[X,Y] 29,30:IF XN=0 THEN FPRINT[X,Y+1] 5,7 ELSE FPRINT[X,Y+1] 8,6
320 ON-(X=X(1))-(YY=SGN(Y(1)-Y))-1GOSUB140:ON-(X=X(2))-(YY=SGN(Y(2)-Y))-1GOSUB14
0
330 XN=XN+1:IF XN=2 THEN XN=0
340 FPRINT[X(CC),Y(CC)] 0,0 [X(CC),Y(CC)+1] 0,0
350 ON GS GOSUB 440,500,560,640:CC=CC+1:IF CC=3 THEN CC=1
360 IF ((X=X(1))*(Y=Y(1)))+((X=X(2))*(Y=Y(2))) THEN VT=VT-200*RU:NOISE"V15T7SOM1
OO6CODEFGAB5"
370 GOTO 170
380 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ SPASE KEY ｦ ｵｼﾀﾄｷ ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
390 IF PEEK(V+X+(Y+2)*40)<>1THEN RETURN
400 SJ=Y+2:MUSIC"T7M15O1SOM1CODOO3CODO":CURSOR X,Y+2:PRINT"  ▓▓▓  ";:LC=1
410 FPRINT[X,SJ]0,0[X,SJ+1]0,0:FORI=1TO2:IFX=X(I) AND SJ=Y(I)THENSC=SC+200*LC:LC
=CL*2:VT=VT+RU*20:MUSIC"T7V15SOM1O2COD"
420 NEXT I:SJ=SJ+1:IF PEEK(V+X+(SJ+1)*40)=0 THEN FPRINT[X,SJ] 25,26 [X,SJ+1] 45,
46:SOUND SJ-Y+30,1:GOTO 410
430 UT=UT-1:IF UT=0 THEN 700 ELSE SC=SC+(SJ-Y):VT=VT+INT(RND(1)*20):RETURN
440 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ HEN  SAN ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
450 ZX=INT(RND(1)*3)-1:ZY=INT(RND(1)*3)-1
460 ZE=V+ZX+X(CC)+(ZY+Y(CC))*40
470 ON SGN(PEEK(ZE)+PEEK(ZE+1)+PEEK(ZE+40)+PEEK(ZE+41)) GOTO 490
480 X(CC)=X(CC)+ZX:Y(CC)=Y(CC)+ZY
490 FPRINT[X(CC),Y(CC)] 31,32 [X(CC),Y(CC)+1] 33,34:RETURN
500 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ KAGE SAN ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
510 ZX=SGN(X-X(CC)):ZY=SGN(Y-Y(CC))
520 ZE=V+ZX+X(CC)+(ZY+Y(CC))*40
530 ON SGN(PEEK(ZE)+PEEK(ZE+1)+PEEK(ZE+40)+PEEK(ZE+41)) GOTO 550
540 X(CC)=X(CC)+ZX:Y(CC)=Y(CC)+ZY
550 FPRINT[X(CC),Y(CC)] 35,36 [X(CC),Y(CC)+1] 37,38:RETURN
560 '▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓ DOKUTAR SAN ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
570 IF ABS(X-X(CC))<ABS(Y-Y(CC))THEN610
580 ZX=SGN(X-X(CC)):ZE=V+ZX+X(CC)+Y(CC)*40
590 IF SGN(PEEK(ZE)+PEEK(ZE+1)+PEEK(ZE+40)+PEEK(ZE+41))=0 THEN X(CC)=X(CC)+ZX
```


★OF川柳：**編集長**：(つ)いに出た!(ぐ)レード・アップ(み)よこれを。**影**：(つ)まらない，(ぐ)にもつかない(み)たくない。
(東京都港区・NRO)…【**編**：またまた，新しいシリーズですか？**影**：笑点の見すぎじゃないの？座ブトン2枚。】

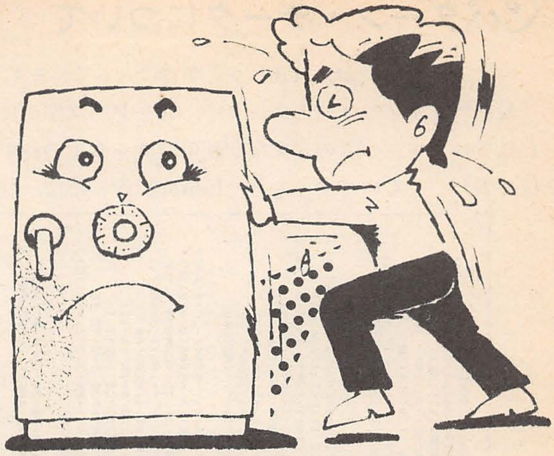
```
600 GOTO 630
610 ZY=SGN(Y-Y(CC)):ZE=V+X(CC)+(ZY+Y(CC))*40
620 IF SGN(PEEK(ZE)+PEEK(ZE+1)+PEEK(ZE+40)+PEEK(ZE+41))=0 THEN Y(CC)=Y(CC)+ZY
630 FPRINT[X(CC),Y(CC)] 39,40 [X(CC),Y(CC)+1] 41,42:RETURN
640 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HENSHUUCHOO SAN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
650 ZX=SGN(X-X(CC)):ZE=V+ZX+X(CC)+Y(CC)*40
660 IF SGN(PEEK(ZE)+PEEK(ZE+1)+PEEK(ZE+40)+PEEK(ZE+41))=0 THEN X(CC)=X(CC)+ZX
670 ZY=SGN(Y-Y(CC)):ZE=V+X(CC)+(ZY+Y(CC))*40
680 IF SGN(PEEK(ZE)+PEEK(ZE+1)+PEEK(ZE+40)+PEEK(ZE+41))=0 THEN Y(CC)=Y(CC)+ZY
690 FPRINT[X(CC),Y(CC)] 43,44 [X(CC),Y(CC)+1] 21,22:RETURN
700 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ DETA! KAIDAN ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
710 FOR I=1 TO 5:CURSOR 27,I:PRINT[CA(GS),CB(GS)]" ▒ ▒▒ ▒▒ ▒▒ ▒":NEXT I
720 MUSIC"T7V15S0M103C0DEFGCDEFGCDEFGABGAB4":RETURN
730 LABEL "CLEAR":'▒▒▒▒▒▒▒ ROUND CLEAR ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
740 FOR I=X TO 38:FPRINT[I,Y] 12,10 [I,Y+1] 16,14:NOISE"04M1S2V15T7C1D":FPRINT[I
,Y] 0,0 [I,Y+1] 0,0:NEXT I:PRTY:IF GS=4 THEN "BONUS"
750 CURSOR 1, 8:PRINT[2]"ROUND CLEAR !"
760 PRINT[1]"▒YOU GET BONUS POINT"
770 PRINT[4]"▒ROUND(";RU;")*200*(ｹﾞｰﾑ)POINT"
780 PRINT[3]"▒BITARTTY +500!"
790 PRINT[6]"▒LET'S GO! NEXT ROUND !"
800 VT=VT+500:SZ=INT((RND(1)*9)+1):SC=SC+RU*200*SZ:CURSOR 17,12:PRINT[5] SZ
810 WAIT 5000:CLS 3:PRTY 2:GOTO 60
820 LABEL"BONUS"'▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ 4ﾒﾝ ｸﾘｱ- ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
830 MJ$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ":MC$="      ▒▒▒▒▒▒      ":CLS 3
840 FORI=15TO24STEP2:FORJ=0TO37:CURSORJ,I:PRINT[5,7]"▒";:NEXT:CURSOR0,I+1:PRINT[
5,7]"▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒  ▒▒";:NEXT
850 FORI= 9TO14:CURSOR29,I:PRINT[2]"▒▒▒▒▒▒▒▒";:NEXT
860 FOR I=28 TO 1 STEP -1 :FPRINT[I,13] 9,11,43,44,39,40,35,36,31,32,0
870 FPRINT[I,14]13,15,21,22,41,42,37,38,33,34,0:WAIT 200:SOUND 15,1:NEXT I
880 FPRINT[1,13] 0,0[1,14] 0,0:XL=9
890 FOR I=0 TO 35:CURSOR I,XL:PRINT[5]MJ$:FPRINT[I,XL+2] 27,28 [I,XL+3] 1,3:SOUN
D 20-XL,1:WAIT 20
900 CURSOR I,XL:PRINT MC$:FPRINT[I,XL+2] 0,0 [I,XL+3] 0,0 :XL=XL-.25:NEXT I
910 FOR J=1 TO 15:FOR I=11 TO 13:FPRINT[3,I] 43,44,39,40,35,36,31,32 [3,I+1] 21,
22,41,42,37,38,33,34:WAIT 100:CLS 2
920 NEXT I:SOUND 9,1:NEXT J
930 CURSOR 2,6:PRINT"W";CHR$(5);"ONDERFUL!!";CHR$(6);" Y";CHR$(5);"OU ";CHR$(6);
"G";CHR$(5);"ET ";CHR$(6);"B";CHR$(5);"ONUS 10000 PTS !":SC=SC+10000:VT=VT+1000
940 WAIT 4000:MUSIC"04C1DEFGAB5";"R1CDEFGAB4":CLS 3:PRTY 2:GOTO 60
950 LABEL "END":'▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME  OVER ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
960 CLS3:INIT"CRT:G":PRTY:MU$="E5GAFFGAFA#A+C7A5#A5+C7+C3+D+C#AA5F+C3+D+C#AA5FFC
F7F5C5F7"
970 M1$="03T5V15S0M15"+MU$:M2$="04T5V10S1M5"+MU$
980 CIRCLE[6] 250,120,40,.8:PAINT[6] 250,140,1,3
990 LINE[1] 0,148,319,148:PAINT[0] 250,149,0,1:PAINT[1] 0,0,1,6
1000 FOR I=1 TO 50:X=INT(RND(1)*319):Y=INT(RND(1)*40):BOX[0] X,148-Y,X+INT(RND(1
)*20)+5,148,0:NEXT I
1010 FOR I=1 TO 120
1020 X=INT(RND(1)*319):Y=INT(RND(1)*200):IF POINT(X,Y)=1 THEN SET [INT(RND(1)*5)
+2] X,Y ELSE 1020
1030 NEXT I:PRINT[5]USING"▒MY SCORE ###### HI-SCORE ###### ROUND ##";SC;HI;RU;
1040 CURSOR 15,8:PRINT[7]"GAME OVER":MUSIC M1$;M2$
1050 FOR I=1 TO 3000:PAL 0,1,4,7,6,1,6,2:PAL:NEXT I:IF SC>HI THEN HI=SC
1060 CURSOR 18,16:PRINT"TRY AGAIN ｽﾙ? (Y.N)"
1070 GET KY$:IFKY$="Y" THEN INIT"CRT:I":CLS:GOTO 20 ELSE IF KY$="N" THEN CLS 3:P
RINT"GOOD BY!":END ELSE GOTO 1070
1080 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ GAMEN TSUKURI ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1090 FOR I=0 TO 26:CURSORI,0:PRINT[CA(GS),CB(GS)]"▒";:CURSOR I,23:PRINT[CA(GS),C
B(GS)]"▒▒▒";:NEXT I
1100 FOR I=0 TO 24:CURSOR0,I:PRINT[CA(GS),CB(GS)]"▒";:CURSOR27,I:PRINT[CA(GS),CB
(GS)]"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:NEXT I
1110 CURSOR 27,1:PRINT[CB(GS),CA(GS)]"──────────┐";KB$;KA$;KB$;"──────────│";KB$
;KA$;KB$;"__________┘":P$=CHR$(5)
1120 CURSOR 28, 7:PRINT[4]"H";P$;"I-SCORE";KC$;:PRINT[2]"    S";P$;"CORE";KC$;:PR
INT[5]"B";P$;"ITALTTY";KC$;:PRINT[6]"    R";P$;"OUND";CHR$(19)
1130 FOR I=1 TO UT
1140 EX=INT(RND(1)*6)*4+3:EY=INT(RND(1)*5)*4+3:EZ=V+EX+EY*40:ONSGN(PEEK(EZ)+PEEK
(EZ+1)+PEEK(EZ+40)+PEEK(EZ+41))GOTO1140
1150 FPRINT[EX,EY] 23,24 [EX,EY+1] 45,46:NOISE"05T7S0M20C0D1"
1160 CURSOR EX,EY:PRINT"A▒▒▒▒▒";:NEXT I
1170 FOR I=1 TO GS*2
1180 EX=INT(RND(1)*5)*4+5:EY=INT(RND(1)*4)*4+5:IF PEEK(V+EX+EY*40)<>0 THEN 1180
1190 CURSOREX,EY:PRINT[0]"▒▒▒▒▒▒":FPRINT[EX,EY]17,18[EX,EY+1]19,20:NEXT:RETURN
1200 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ TAITORU ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1210 LABEL"ﾀｲﾄﾙ":INIT"CRT:G":CLS 3:PRTY
1220 FOR I=130 TO 190 STEP 5
1230 LINE[7] I,40,160+((I-160)*4),180
1240 NEXT I:X=1:Y=30:I=40
1250 LINE[7] 162-Y,I,159+Y,I
1260 X=X*1.2:Y=28*I/36:I=I+X:IF I<180 THEN 1250
1270 LINE[7] 0,180,319,180:PAINT[1] 0,199,7:PAINT[5] 0,0,7 :CURSOR0,6:CCOLOR,,2
1280 PRINT"▒▒▒▒               ▒▒▒▒
1290 PRINT"▒  ▒               ▒  ▒
1300 PRINT"▒  ▒               ▒  ▒
1310 PRINT"▒  ▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒   ▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒ ▒▒▒";
1320 PRINT"▒  ▒ ▒▒▒ ▒ ▒ ▒ ▒   ▒    ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒  ";
1330 PRINT"▒  ▒ ▒   ▒ ▒ ▒ ▒   ▒    ▒▒▒ ▒ ▒ ▒ ▒  ";
1340 PRINT"▒▒▒▒ ▒▒▒ ▒ ▒ ▒▒▒   ▒    ▒ ▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒▒";:CCOLOR,,7
1350 MUSIC"02T6V15S0M10G4E1C4C1D4C1D4E1G4G1E4A1G6R3A4A1A4A1+C4+D1+C4A1G4A1E4D1C5
R5"
1360 MUSIC"D4E1D4C1D4D1E4E1G5E3E3G3R5A4A1+C4+C1+D4+C1A4G1+C4+C1A4G1+C5R"
1370 FOR J=1 TO 6:FOR I=1 TO 10:PAL 2,4,6,3,4,5,6,1:NOISE"V10T7S0M104C0":PAL:NEX
T I:WAIT 200:NEXT J
1380 CURSOR 4,19:PRINT[3]"PREASE PUSH [SPACE] KEY TO START."
1390 GET KY$:IF KY$=" "THEN CLS 3:INIT"CRT:I":PRTY2:RETURN ELSE 1390
1400 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ P C G ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1410 CURSOR15,10:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":FOR I=0 TO 15:READ F$:C$(I)=F$:NEXT I
1420 FOR MS=1 TO 26 STEP 2:READ A$:B$="":FOR I=1 TO 48 STEP 2
1430 XA=VAL("$"+MID$(A$,I,1)):XB=VAL("$"+MID$(A$,I+1,1))
1440 B$=B$+C$(XB)+C$(XA):NEXT I
1450 FONT$(2,MS  )=HEXCHR$(A$)
1460 FONT$(2,MS+1)=HEXCHR$(B$):NEXT MS
1470 FOR I=27 TO 46:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I:RETURN
1480 DATA 0,8,4,C,2,A,6,E,1,9,5,D,3,B,7,F
1490 DATA 2A09000003070F033F0F1C0303070F0006011B0000000000
1500 DATA 281080008080C060FCF030C8C0E0F00060B0500800000000
1510 DATA 3D2B000003070F033F2F0F1303070F0014010810000000000
1520 DATA FBA000000B0C0E060FCE8F8C0C0E0F00050001800000000000
1530 DATA 030F1F0D0E1D0E15030F1F2F1313131F000608051D17171F
1540 DATA 00C0F0F878B8B8B0C0F0F8FCFCFCFCFC00C0202010009000
1550 DATA 0A000000010307060F030F07010307000F00090600000000
1560 DATA E0800000E0F0F8C0C80C0C0E0F0F8000000000000000000
1570 DATA FFFFFF7F7F7F7F7E3F3F3F3F1F0001023F3F3F3F1F000102
1580 DATA 7E7F7E7E4E4E7F0002010000000000002010000000000000
1590 DATA 06324EA60508042E07334FA7050B042E04304CA40408042E
1600 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF3F3F3F3F3F0000003F3F3F3F3F000000
1610 DATA C0C0C0C0C0FFFFFF00000000000000000000000000000000
1620 DATA 020F1F372E372E25030F1F3F3939393F000608150F0D1D0F
1630 DATA 00C0F07BE87BE850C0F0F8FC9C9C9CFC00C00050F0B0B8F0
1640 DATA 020F0F1F3F3F1F1D030F1F3F3F3F3F3F00020C1818180415
1650 DATA 00C0F0F8F8785858C0F0F8FCFCFCFCFC0000100B08004050
1660 DATA 1F3F3F3F7F7F7F3F000000007F0D00000B0C1F3F7F7D3F
1670 DATA F8FCFCFCFCFCFCFCFC0000000078FC6800000004FCFCFCECFC
1680 DATA 3F1F000202020100000001070B0301023F1F01070B000000
1690 DATA 7CF880000000000800000A090C0B0007CF8B0E0D0000000
1700 DATA 29150F1F1F3F3F1F000000000004100F0000000A1F04391F
1710 DATA 2850E0F0F0F8F8F00000000000008010E0000000A0F0803BF0
1720 DATA 1F1F01235F0703000F1F0002000402001F1F01225004020
1730 DATA F0F0008BF4800080E0F000000000000F0F0000B14000000
1740 DATA 000B1F3F3F3F3E1C030F1F172321393F1E0008183C32303112
1750 DATA 0080D0F8F8F06000C0F0E8C4B49CFC780000103848008040
1760 DATA 0C363FCF2F0703000F376FEF2F07030009363F0E0E060300
1770 DATA 006CFC93F4E0B0C0F0ECD6E7E4C00080806CDC90F0E0B0C0
1780 DATA 030F1F0E3F3F1509020F1569313F150B030F1579313F1508
1790 DATA C0F0A8408CFCA81000B0F0F6F060A0C0C0F0A8CEBCFCA810
1800 DATA FFFFFFFFCAA9C0A9334A523F15161F16334A523F21422342
1810 DATA FFFFFFFFFF7F7F7F0080800060D0E0D0008080000CBA8C88
1820 DATA 1,1,25,1
1830 DATA 6,7,4,5,2,3,1,5
1840 DATA #F,#F,#F,#F,#F,E,E,G,#F,E,G,#F,R,B,B,B,+#C,+D,+D,+#C,B,G,B,E,E,#F,#F,R
,B,B,B,G,#F,#F,#F,G,#F,E,D,#C,-B,R,00
1850 ' ┌─DENPA-PANIC──FOR-MZ-1500─────┐
1860 ' └─(C)ｵﾅﾗｶﾞｰｸﾞｻｲﾌﾟﾛﾌﾟｰ'85,3,24,B─ﾊﾚ┘
```


★あるかないかわからないもの：穴だけの50円玉。(千葉県流山市・**山中定弘13才**)…【**影**：この間,お店で,「ハイ50円」って,穴だけの50円玉を出したら,なぐられちゃった。**編**：当然ですよ。手のひら見せたって……。】

MZ-80B/2000/2200
(G-RAM1)用

PUSH MAN（プッシュマン）

中上　宣章



Practice

これはパズル・ゲームで，コンストラクション機能として，Tiny Editorをもたせてあります。

まず，デモがあり，その後ゲームをするか，新しいパターンを作るかを選択します。

0を押すと，Playモードとなり，ゲーム・レベルを入力してゲーム・スタートです。ゲーム・レベルは，0～9で，0にすると制限時間はありません。9が最も制限時間が短かく，1が最も長いレベルです。

使用するキーは，**第1図**のとおりです。ただし，+と−は，パターン・スタート時のみ有効で，1歩でも歩くと，もうこのキーは使えません。

ゲームの内容は，デモのように金庫を押して一番下まで運ぶ，という単純なものですが，よく考えて押さないと金庫を動かせなくなります。もし，動かせなくなったら，5キーを押して，スタート位置からやり直しです。

Editorについて

デモ終了後，1を押すとEditモードとなります。

まず，画面上で迷路を作ります。このとき使用するキーは**第2図**のとおりです。迷路が完成したら，CRキーを押してください。つぎに制限時間を入力します。ただし，ゲーム・レベルを9としたときの制限時間を，秒単位で200未満の偶数で入力してください。つぎに金庫のスタート位置を指定します。これは画面上に表示された0か1で指定してください。

以上で新しいパターンがデータに直されて，変更，追加されたDATA文が表示されます。

UP — 8
HELP — 5
LEFT — 4
6 — RIGHT
DOWN — 2
+ — つぎのパターンへ進む
− — 前のパターンへ戻る

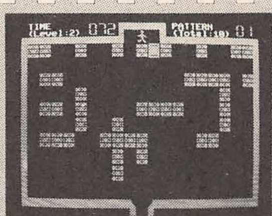
《第1図》Playモード使用キー

UP — 8
LEFT — 4
6 — RIGHT
DOWN — 2
+ — 壁を作る
− — 壁を消す

《第2図》Editモード使用キー



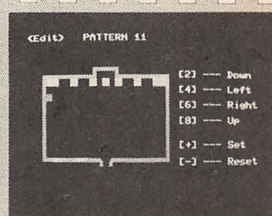
《写真1》タイトル，デモ画面



《写真2》1面。下の出口まで金庫を運べ



《写真3》金庫を押すプッシュ・マン



《写真4》エディタ・モード画面。

★この前卒業式がありました。僕は紅白まんじゅうがもらえるので出ましたが，影さんならどうします？（奈良市・寺西雄一）……【編：そりゃ，当然，影さんならね。影：これで，まんじゅうは1個，2個……。目標まで，あと……。】

パターン・データについて

パターン・データは，1110行から順番に入っています。

最初の38文字が迷路のデータで，A～Pの文字が使われています。つぎの3文字が制限時間を3桁の秒単位で表わしたものです。もし，Editorで作った後，制限時間を変更したいときは，ここを書き換えてください。最後の1文字は，0か1で金庫のスタート位置を表わしています。

また，930行のデータは，データとしてプログラムが持っている全面数です。これは新しい面を作ると増えていきます。

PUSH　MANのプログラム・リスト

```
100 CONSOLE C40,S0,24,N:GRAPH I1,C,O1:CLR:DIM M$(4,4),S$(12),P(20,12):TEMPO 7
110 READ T:Y=4:GOSUB 810:PRINT "PLEASE SELECT ( 0--Play  1---Edit )"
120 GET A$:ON -(A$="0")-(A$="1")*2 GOTO 130,500:GOTO 120
125 REM  ---------PLAY---------
130 CURSOR 2,22:INPUT "Game level ( 0 ~ 9 , 0:free time ) =";L
140 ON -(L<0)-(L>9) GOTO 130:GOSUB 730
150 P=P+(A$="-")*2+1:P=P-(P<1)+(P>T):RESTORE 1110:FOR I=1 TO P:READ P$:NEXT I
160 FOR I=1 TO 19:A=ASC(MID$(P$,I*2-1,1))*16+ASC(MID$(P$,I*2,1))-1105
170 B=128:FOR J=1 TO 8:POSITION I*16-8,J*16+40:PATTERN -16,S$(10-(A>=B))
180 P(I,J+3)=-(A>=B):A=A+B*(A>=B):B=B/2:NEXT J:NEXT I:J=INT(P/10)
190 FOR I=1 TO 2:POSITION I*12+276,0:PATTERN-16,S$(J):J=P-J*10:NEXT I
200 IF L=0 THEN CURSOR 10,0:PRINT "FREE":PRINT TAB(11);"TIME":GOTO 220
210 R=VAL(MID$(P$,39,3))*(5.5-L/2):K=R:GOSUB 450
220 J=VAL(RIGHT$(P$,1)):POSITION J*32+136,24:PATTERN -16,S$(12):NX=9+J*2:NY=2
230 P(NX,NY)=2:X=10:Y=1:POSITION 152,8:PATTERN -16,M$(2+J,1):IF A=5 THEN 260
240 GET A$:ON -(A$="") GOTO 240:IF (A$="+")+(A$="-") THEN GOSUB 470:GOTO 150
250 ON -(ASC(A$)<50)-(ASC(A$)>58) GOTO 240:A=VAL(A$):TI$="000000":GOTO 270
260 POKE $952,0:GET A:POKE $952,166:ON -(L<>0) GOSUB 440:ON O GOTO 410
270 F=A/2:XX=0:YY=0:ON F-(A=5)*2.5 GOTO 280,300,300,280,310:GOTO 260
280 YY=(F=4)-(F=1):IF Y+YY>12 THEN YY=0:G=1:GOTO 320
290 G=P(X,Y+YY):YY=YY*(1-G-(G=2)*(2-P(NX,NY+YY))):GOTO 320
300 XX=(F=2)-(F=3):G=P(X+XX,Y):XX=XX*(1-G-(G=2)*(2-P(NX+XX,NY))):GOTO 320
310 MUSIC "F1EDC-B-A-G-F-E-D-C5":GOSUB 470:GOTO 220
320 H=3+(G=0)*2:GOSUB 470:IF G=2 THEN GOSUB 490
330 POSITION (X+X+XX)*8-8,(Y+Y+YY)*8-8:PATTERN -16,M$(F,H):MUSIC "-C1"
340 ON -(L<>0) GOSUB 440:GOSUB 470:X=X+XX:Y=Y+YY:NX=NX-XX*(G=2):NY=NY-YY*(G=2)
350 POSITION X*16-8,Y*16-8:PATTERN -16,M$(F,H+1):P(NX,NY)=2
360 POSITION NX*16-8,NY*16-8:PATTERN -16,S$(12):MUSIC "-B1"
370 IF NY<>12 THEN 260
375 REM  ------PATTERN--CLEAR------
380 FOR I=1 TO 16:BLINE 56,103+I,263,103+I:NEXT I
390 CURSOR 13,13:PRINT "CONGRATULATION":PRINT TAB(8);"You cleared pattern";P
400 MUSIC "+C4+D+ER+D+E+FR+E+F+G7":PRINT CHR$(6);:GOSUB 790:GOSUB 470:GOTO 150
405 REM  ---------GAME--OVER------
410 FOR I=1 TO 16:BLINE 56,103+I,263,103+I:NEXT I
420 CURSOR 17,13:PRINT "TIMEUP":PRINT TAB(13);"Your game is over."
430 MUSIC "-A3-G-FR-G-F-ER-F-E-DR-C7":GRAPH C:RESTORE 1100:P=0:O=0:GOTO 130
435 REM  ------TIME-DISPLAY-SUB------
440 K=R-VAL(MID$(TI$,3,2))*60-VAL(RIGHT$(TI$,2)):K=-K*(K>0)
450 R$=RIGHT$("00"+STR$(K),3):FOR I=1 TO 3:POSITION I*12+78,0
460 PATTERN -16,S$(VAL(MID$(R$,I,1))):NEXT I:O=-(K=0):RETURN
465 REM  ---------ERASE--SUB------
470 P(NX,NY)=0:POSITION NX*16-8,NY*16-8:PATTERN -16,S$(10)
480 POSITION X*16-8,Y*16-8:PATTERN -16,S$(10):RETURN
485 REM  ------BOX-DISPLAY--SUB------
490 POSITION (NX*2+XX)*8-8,(NY*2+YY)*8-8:PATTERN -16,S$(12):RETURN
495 REM  ---------EDIT---------
500 PRINT CHR$(6):GRAPH C:FOR I=0 TO 3:LINE 100+I,44+I,131-I,44+I
510 LINE 111-I,143,111-I,139-I,36+I,139-I,36+I,52+I,100+I,52+I,100+I,44+I
520 LINE 131-I,44+I,131-I,52+I,195-I,52+I,195-I,139-I,120+I,139-I,120+I,143
530 NEXT I:READ A$
540 FOR I=1 TO 9:A=ASC(MID$(A$,I,1))-124:CURSOR A,7:PRINT CHR$(30):NEXT I
550 T=T+1:CURSOR 1,1:PRINT " <Edit>   PATTERN";T:X=5:Y=9:C$=" "
560 CURSOR 26,6:PRINT "[2] --- Down":PRINT:PRINT TAB(26);"[4] --- Left":PRINT
570 PRINT TAB(26);"[6] --- Right":PRINT:PRINT TAB(26);"[8] --- Up":PRINT
580 PRINT:PRINT TAB(26);"[+] --- Set":PRINT:PRINT TAB(26);"[-] --- Reset"
590 CURSOR X,Y:PRINT C$:GET A$:IF A$=CHR$(13) THEN 650
600 IF (A$="2")+(A$="8") THEN Y=Y+(Y<16)*(A$="2")-(Y>9)*(A$="8"):GOTO 630
610 IF (A$="4")+(A$="6") THEN X=X+(X<23)*(A$="6")-(X>5)*(A$="4"):GOTO 630
620 IF (A$="+")+(A$="-") THEN C$=CHR$(-30*(A$="+")-32*(A$="-")):GOTO 590
630 C$=CHARACTER$(X,Y):IF C$=CHR$(31) THEN C$=" "
640 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(31):GOTO 590
650 D$="":FOR I=5 TO 23:FOR J=0 TO 1:D=0:E=0.5:FOR K=0 TO 3:E=E+E
660 A$=CHARACTER$(I,J*4+12-K):D=D-E*(A$=CHR$(30)):NEXT K:D$=D$+CHR$(D+65)
670 NEXT J:NEXT I:FOR I=6 TO 17:CURSOR 26,I:PRINT SPACE$(13):NEXT I
680 CURSOR 10,3:INPUT "Time limit (Level 9) =";L:IF (L<0)+(L>199) THEN 680
690 D$=D$+RIGHT$("00"+STR$(L),3):CURSOR 13,7:PRINT "[illegible]";TAB(15);"[illegible]"
700 CURSOR 10,4:INPUT "Start position (0 or 1) =";A:IF (A<0)+(A>1) THEN 700
710 D$=D$+STR$(A):CURSOR 0,20:PRINT " 930 DATA";T:PRINT T*10+1100;" DATA ";D$
720 MUSIC "+C1B1":CURSOR 0,19:END
725 REM  ------DISPLAY--SUB------
730 PRINT CHR$(6);:GRAPH C:FOR I=0 TO 20:P(I,0)=1:P(I,1)=1:P(I,12)=1:NEXT I
740 FOR I=2 TO 11:P(0,I)=1:P(20,I)=1:NEXT I:FOR I=9 TO 11:P(I,1)=0:NEXT I
750 FOR I=0 TO 7:LINE 151-I,199,151-I,191-I,I,191-I,I,16+I,128+I,16+I,128+I,I
760 LINE 128+I,I,191-I,I,191-I,16+I,319-I,16+I,319-I,191-I,168+I,191-I
770 LINE 168+I,191-I,168+I,199:NEXT I:READ A$:FOR I=1 TO 9:D$=MID$(A$,I,1)
780 A=ASC(D$)-128:P(A,2)=1:POSITION A*16-8,24:PATTERN -16,S$(11):NEXT I
790 P(10,12)=0:P(9,2)=0:P(11,2)=0:PRINT " TIME";TAB(25);"PATTERN"
800 PRINT " (Level:";STR$(L);")";TAB(25);"(Total:";STR$(T);")":RETURN
805 REM  ------OPENING-DEMO------
810 READ A$:FOR X=0 TO 39:A=ASC(MID$(A$,X+1,1))-128:B=64:Y=Y-SGN(X-20)*(A=0)
820 FOR I=1 TO 7:CURSOR X,Y+I:PRINT CHR$(30-(A<B)*2):A=A+(A>=B)*B:B=B/2:NEXT
830 MUSIC "+"+CHR$(66+Y)+"O":NEXT X:S$(10)=STRING$(CHR$(0),32):CURSOR 0,20
840 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 4:GOSUB 910:M$(I,J)=D$:PRINT "-";:NEXT J:NEXT I
850 FOR I=0 TO 11:GOSUB 910:S$(I*1.1)=D$:PRINT "-";:NEXT I:READ A$
860 FOR I=0 TO 19:FOR J=1 TO 2:A=ASC(MID$(A$,I*2+J,1))-128:X=INT(A/11)
870 Y=A-X*11+9:CURSOR X,Y:PRINT CHR$(28+J*2):NEXT J:MUSIC "C1":NEXT I
880 POSITION 12,144:PATTERN-16,M$(3,4)+S$(12):MUSIC "C5R":FOR I=0 TO 10
890 FOR J=0 TO 1:POSITION I*12+J*6+8,144:PATTERN-16,S$(10)+M$(3,3+J)+S$(12)
900 MUSIC "-"+CHR$(67-J):NEXT J:NEXT I:CURSOR 2,22:RETURN
905 REM  ------DATA-READ--SUB------
910 D$="":READ A$:FOR K=1 TO 16:A=ASC(MID$(A$,K,1))-128:D$=D$+CHR$(A):NEXT K
920 FOR K=17 TO 32:A=ASC(MID$(A$,K,1))-128:D$=D$+CHR$(A*2):NEXT K:RETURN
925 REM  ---------DATA---------
930 DATA 10
940 DATA [illegible]
950 DATA [illegible]
960 DATA [illegible]
970 DATA [illegible]
980 DATA [illegible]
990 DATA [illegible]
1000 DATA [illegible]
1010 DATA [illegible]
1020 DATA [illegible]
1030 DATA [illegible]
1040 DATA [illegible]
1050 DATA [illegible]
1060 DATA [illegible]
1070 DATA [illegible]
1080 DATA [illegible]
1090 DATA [illegible]
1100 DATA [illegible]
1105 REM  ------PATTERN-DATA------
1110 DATA AAKIKIAIHAAAAIBOAICMCACACAIAIIIIFAAAIA0161
1120 DATA IALKICDKIAQKCIKOKCKIAKOKKCCOKAIPCALOIA0600
1130 DATA AAJOPCACNCECFGFEFFFEFGNANKICAKPKACPOAA1401
1140 DATA AANKBCLGAALGKAKFLFKEKGLAKEIBDEKGAMLJID0861
1150 DATA AKOICOKIAKKKIALLCKKAKPIIKKCCIOKCAIODAI0540
1160 DATA KDOFKJADCAHOCCCCDCMIACMKACAMAAPOBABAAA0420
1170 DATA PIICBKIKOICLIAOMAGNABGNGIGJAJEMBBELGIA0640
1180 DATA OEIABMIFONAFLFIALOCAKKIKKCIKKKIKKKACMI1081
1190 DATA AAOPOIACKKCIIOOIIDKIIKPKKACKKCLKCCAKOA0841
1200 DATA MEAFFMEAMIINIENABFPEEEFGECFCFCFKMAAIII0801
```

☆

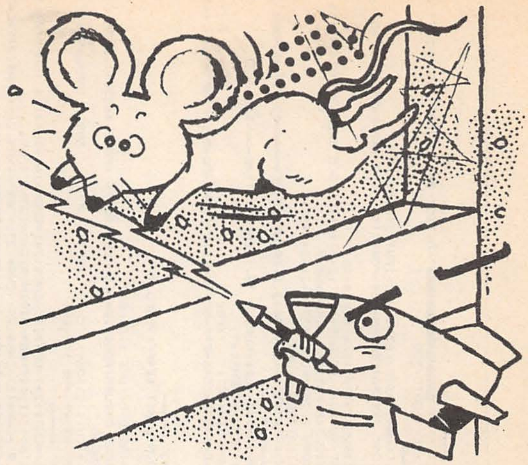
☆

★隣のおじいちゃんとオセロをしたら，自分のコマを三つ並べて「サ～ン」と言った。五目ならべじゃないんだぞ！（富山市・三好　実15才）……【編：五目オセロじゃないですか。影：なに！五目ヤキソバ？どこだ，五目チャーハンは。】

MZ-2000/2200
(1Z001, G-RAM1)用

サブジュゲーター
Subjugater

堀井　一宏



はじめに

今回は，キー・ボードの拡張プログラムをつけましたので，カーソル・マークを多用しているリストを入力するときに役立ててください。

ストーリー

あなたの職業は，ネズミ退治です。天井を歩き回るネズミを退治してください。武器はビームとミサイルです。

しかし，ネズミはただでは退治できません。天井を流れる水(!?)がロープをつたって落ちてきます。これが床に落ちると，床がとけてしまうのです。

ゲームについて

右下にグラフィック文字で表示されている数だけ，ネズミを退治してください。

水滴"●"は，ビーム，またはミサイルで，氷"◆"はミサイルで破壊できます（水滴をミサイルで破壊しても得点にはなりません)。

氷を床に落とすと，Missとなります。3回Missするとゲーム・オーバーです。

制限時間は5分間です。

プログラムについて

まず最初に，リスト最後の"FUNC KEY EXT PRG."を入力し，実行させてください。カーソル・マーク等が入力できるようになります。つぎにリストを最初から入力してください。

ゲームの難しさを変える方法は，いろいろありますが，50行の"TO12"の値を変えるのが一番だと思います。

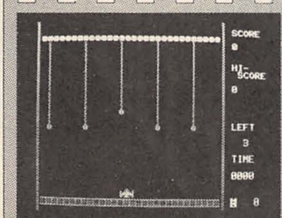
ミサイル	SFT LOCK	1 ⟷ 2	
ビーム	SHIFT	左	右

《第1図》操作キー

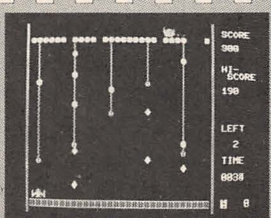
GRPH キーといっしょに押す。

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
⇩	⇧	⇨	⇦	H	C	■	□	●	⌐

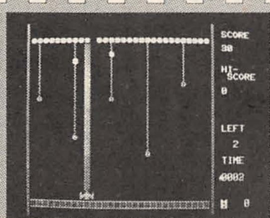
《第2図》FUNC KEY PRG.実行時のファンクション・キー



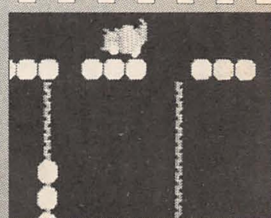
《写真1》さあスタート，ネズミはまだか！



《写真2》天井を流れる水がロープをつたって……



《写真3》ビームを発射したところ



《写真4》これが，にっくきネズミです

★ザ・サスペンス劇場：「青い血」…あるおとなしい女の子が夕食にスープを飲んだ。すると，その女の子は…「あ，おいち！」。(山梨県中巨摩郡・会長に落ちた慶ちゃん11才)……【影：サスペンス劇場シリーズは奥が深い。】

Subjugater のプログラム・リスト

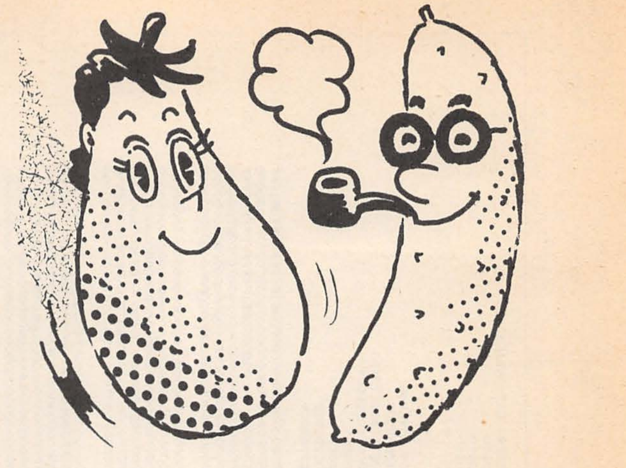
```
0 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
0 REM ♥                              ♥
0 REM ♥    ▒▒▒▒▒ Subjugater ▒▒▒▒▒    ♥
0 REM ♥                              ♥
0 REM ♥      Data   1985/3/23 [Sat]  ♥
0 REM ♥                              ♥
0 REM ♥   By Kazuhiro Horii [JH9KJD] ♥
0 REM ♥                              ♥
0 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥MZ-2000(G-RAM1)♥♥
10 GOSUB 790
20 S=0:M=1:LE=3:KU=0
30 X=14:MS=0:MU=0:XM=0:WU=1:GOSUB 650
40 REM ──── GAME START ────
50 FORZ=0TO12
60 USR($B503):SF=PEEK($B501):IF((SF=1)+(SF=3))*(MS=0)THENMX=X+1:MY=22:MS=1
70 IF(SF=2)+(SF=3)GOTO 410
80 ON PEEK($B500) GOTO 90, 110:GOTO 130
90 X1=X-1:IFX1<1GOTO 130
100 GOTO 120
110 X1=X+1:IFX1>28GOTO 130
120 POSITIONX*8,176:PATTERN-8,BL$:X=X1:POSITIONX*8,176:PATTERN-8,SH$
130 USR($B59B):IFPEEK($B5BA)GOTO 500
140 IF(MS=0)*(Z=1)THENUSR($B537):USR($B569):USR($B57F)
150 IFMS=0GOTO 290
160 CURSOR MX,MY:PRINT" ";:MY=MY-1:C$=CHARACTER$(MX,MY):IFC$="♦"THENS=S+10:GOTO
260
170 IFC$="●"GOTO 260
180 IFC$=","THENCURSORMX,MY:PRINT"  ";:POSITIONMX*8,(MY-1)*8:PATTERN-16,B$:S=S+
100:GOTO 240
190 IFC$=","THENCURSORMX-1,MY:PRINT"  ";:POSITION(MX-1)*8,(MY-1)*8:PATTERN-16,B
$:S=S+100:GOTO 240
200 IFZ=1THENUSR($B537):USR($B569):USR($B57F)
210 C$=CHARACTER$(MX,MY):IF(C$="●")+(C$="♦")THENMY=MY+1:GOTO 160
220 CURSORMX,MY:PRINT"‖";:IFMY=0THENMS=0:CURSORMX,MY:PRINT" ";
230 GOTO 290
240 MUSIC"+A2+D1E1FOCD+FDA":MU=0:KU=KU+1:CURSOR36,23:PRINTKU;:IFKU>=RC2GOTO 460
250 GOTO 270
260 CURSORMX,MY:PRINT" ";
270 CURSOR32,3:PRINTS;:MS=0:MUSIC"+A0+G1"
280 IFZ=1THENUSR($B537):USR($B569):USR($B57F)
290 IFRND(1)<(M/30)+.1THENCURSOR1,2:PRINT"●";
300 NEXT:CURSORINT(RND(1)*NU)*ST+2,4:PRINT"●";
310 CURSOR33,20:PRINTMID$(TI$,3,4);:IFVAL(TI$)>=500GOTO 630
320 REM ──── ﾈｽﾞﾐ ────
330 IF(MU=0)*(RND(1)>.8)THENXM=1:MU=2:M$=MR$:IFRND(1)>.5THENXM=29:M$=ML$:MU=-2
340 IF MU=0GOTO 50
350 CURSORXM,1:PRINT"  ";:POSITIONXM*8,0:PATTERN-16,B$:OUT@$E3,5:OUT@$E3,4
360 XM=XM+MU:IF(CHARACTER$(XM,1)="‖")+(CHARACTER$(XM+1,1)="‖")THENS=S+100:MUSIC
"+A0C1+B0":CURSOR32,3:PRINTS;:MU=0:GOTO 50
370 IF(XM<2)+(XM>27)THENMU=0:GOTO 50
380 CURSOR XM,1:PRINT".,";:POSITIONXM*8,0:PATTERN-16,M$
390 GOTO 50
400 REM ──── Beem ────
410 MUSIC"+A0C1":FORI=21TO3STEP-1:C$=CHARACTER$(X+1,I):IFC$="●"THENS=S+10:MUSIC
"+A0+B":GOTO 440
420 IFC$="♦"THENI=I+1:GOTO 440
430 CURSORX+1,I:PRINT"▒";:NEXT
440 J=I:FORI=21TOJSTEP-1:CURSORX+1,I:PRINT" ";:NEXT:CURSOR32,3:PRINTS;:GOTO 130
450 REM ──── 1 Round CLEAR ────
460 MUSIC"C4FAF4A+CFA+CFACFAF":GRAPH C:PRINT"@";:CURSOR 5,12:FORI=1TO5:PRINTMID
$("────  ",I,1);:MUSIC"+D0":NEXT:PRINTM;
470 FORI=1TO20:PRINTMID$(" Round ｸﾘｱ !!! ────",I,1);:MUSIC"+D0":NEXT
480 MUSIC"R9":M=M+1:S=S+M*40:KU=0:GOTO 30
490 REM ──── Miss ────
500 MUSIC"-G8":CURSOR 1,23:PRINTSTRING$(" ",30);:FORI=184TO192:BLINE 8,I,247,I:
NEXT
510 FOR I=22TO24:POSITION X*8,I*8:PATTERN-8,SH$:MUSIC"+B3R":POSITIONX*8,I*8:PAT
TERN-8,BL$:NEXT:MUSIC"-C8"
520 LE=LE-1:IF LE=0 GOTO 540
530 GOTO 30
540 GRAPH C:PRINT"@";
550 CURSOR 10, 8:PRINT"──── GAME  OVER ────
560 CURSOR 10,12:PRINT"      SCORE";S:IF S>HI THENHI=S
570 CURSOR 10,14:PRINT"   HI-SCORE";HI
580 CURSOR 10,16:PRINT"──────────────────
590 CURSOR 20,20:PRINT"Hit SPACE Key !!"
600 USR($B503):IF PEEK($B502) GOTO 20
610 GOTO 600
620 REM ──── Time Over ────
630 FORI=0TO5:CURSOR9,10:PRINT"███ TIME  OVER ███":MUSIC"+G4":CURSOR9,10:PRINT"
TIME  OVER   ":MUSIC"R4":NEXT:GOTO 520
640 REM ──── Screen ────
650 PRINT"@":GRAPHO0,I1,C:USR($B528):ST=5-M+2:IFST<2THENST=2
660 FOR I=0 TO 24:POSITION0,I*8:PATTERN-8,WO$:POSITION 31*8,I*8:PATTERN-8,WO$:N
EXT
670 FORI=1TO30:POSITIONI*8,23*8:PATTERN-8,FL$:NEXT
680 NU=0:FORI=2TO29STEPST:NU=NU+1:LO=RND(1)*(12-M)+7:IF LO<5 THENLO=3+RND(1)*3
690 FORJ=3TOLO:POSITIONI*8,J*8:PATTERN-8,RA$:NEXT
700 POSITIONI*8,J*8:PATTERN-8,TA$:POKE 53248+J*40+I+39,1
710 NEXT:POSITIONX*8,176:PATTERN-8,SH$
720 CURSOR1,2:PRINTSTRING$("●",30);:CURSOR33,1:PRINT"SCORE⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇩⇩";S;:CURSOR 3
3,6:PRINT"HI-⇔⇔⇩SCORE⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇩⇩";HI;
730 CURSOR33,14:PRINT"LEFT⇔⇔⇔⇩⇩";LE;:CURSOR 33,18:PRINT"TIME⇔⇔⇔⇔⇩⇩0000";
740 RC=3:IFM>5THENRC=M-1:IFRC>9THENRC=9
750 CURSOR 33,23:PRINTCHR$(240+RC);"  ";KU;
760 GRAPHO1:MUSIC"+C0+D+E+F+GR3+C0+D+E+F+GR3+C0+D+E+F+GR3+C0+D+E+F+GR3+A3+F2+A3
+F2+A3+F2":TI$="000000"
770 RETURN
780 REM ──── ﾏｼﾝｺﾞ / ｶｷｺﾐ ────
790 CLR:CONSOLES0,24,C40,N:LIMIT $B4FF:TEMPO 7
800 DIM CH(3)
810 FOR I=53248 TO 53254:READ D:POKE I,D:NEXT
820 C=0:FOR I=0 TO 202:READ D$:USR($D000,D$):D=PEEK($CFFF):POKE 46336+I,D:CH(C)
=CH(C)+D:C=C+1:IF C=4 THENC=0
830 NEXT:IF(CH(0)<>6747)+(CH(1)<>6069)+(CH(2)<>5733)+(CH(3)<>5892) THENUSR($0F1
4):PRINT"* ﾏｼﾝｺﾞ / DATA ｶﾞ ﾁｶﾞｯﾃ ｲﾏｽ !!":END
840 REM ──── ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ ────
850 RA$=CHR$(24)+CHR$(16)+CHR$(24)+CHR$(8)+CHR$(24)+CHR$(16)+CHR$(24)+CHR$(8):T
A$=CHR$(8)+CHR$(24)+CHR$(16)+"<ｲ~ｲ<":WO$=STRING$(CHR$(20)+"(",8)
860 SH$=STRING$(CHR$(0),9)+CHR$(8)+CHR$(24)+CHR$(25)+"▒▒"+CHR$(26)+CHR$(24)+CHR
$(0)+STRING$(CHR$(24),4)+STRING$(CHR$(90),4)+"ﾅﾅﾅﾅﾅ"+CHR$(60)+"ﾅ"
870 SH$=SH$+STRING$(CHR$(0),9)+CHR$(8)+CHR$(24)+"ﾚ▒X"+CHR$(24):FL$=CHR$(0)+"ﾅ▒
I▒I▒ﾅ"
880 SH$=CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$(24)+CHR$(25)+"▒▒"+CHR$(26)+CHR$(24)+CHR$(24)+"ZZﾅﾅ
ﾅ<ﾅ"+CHR$(0)+CHR$(8)+CHR$(24)+"ﾚ▒X"+CHR$(24)
890 ML$=STRING$(CHR$(0),7)+"E;)U)▒▒"+STRING$(CHR$(0),5)+"▒▒▒▒▒▒▒▒"
900 MR$=STRING$(CHR$(0),5)+" ∂cWo━ｺ?▒"+CHR$(15)+CHR$(7)+STRING$(CHR$(0),7)+"ﾑ▒°
ｺ°°▒▒ﾀ":BL$=STRING$(CHR$(0),24):B$=STRING$(CHR$(0),32)
910 RETURN
920 DATA 205,35,6,50,255,207,201
930 REM ──── ﾏｼﾝｺﾞ DATA ────
940 DATA 00,00,00,21,00,B5,06,12,0E,03,CD,1B,B5,06,1B,0E
950 DATA 03,CD,1B,B5,06,13,0E,01,DB,E8,E6,F0,B0,D3,E8,DB
960 DATA EA,0F,EE,FF,A1,77,23,C9,21,00,D0,01,FF,1F,36,00
970 DATA 23,0B,78,B1,20,F8,C9,11,B6,D3,21,8E,D3,CD,BB,B5
980 DATA 3E,14,01,1E,00,ED,B8,B7,D5,11,0A,00,ED,52,D1,E5
990 DATA D5,11,28,00,19,D1,54,5D,E1,3D,20,E6,21,A1,D0,3E
1000 DATA 1E,36,00,23,3D,20,FA,1B,5B,CD,BB,B5,3A,6E,D0,21
1010 DATA 6D,D0,11,6E,D0,01,1E,00,ED,B8,32,51,D0,18,45,21
1020 DATA A0,D0,01,38,0F,3E,01,ED,B1,20,10,CD,BB,B5,7E,FE
1030 DATA 93,20,03,3E,87,77,CD,C4,B5,18,EA,21,99,D3,01,27
1040 DATA 00,CD,BB,B5,3E,87,ED,B1,F5,CD,C4,B5,F1,20,06,3E
1050 DATA 01,32,BA,B5,C9,AF,32,BA,B5,C9,00,DB,E8,CB,FF,CB
1060 DATA F7,D3,E8,C9,DB,E8,CB,BF,D3,E8,C9
1070 REM
1080 REM
1090 REM
```

```
0 REM ──────────────────────────
0 REM       FUNC KEY EXT PRG.
0 REM ──────────────────────────
0 REM
10 FORI=53248TO53254:READD:POKEI,D:NEXT
15 FORI=0TO103:READD$:USR($D000,D$):D=PEEK($CFFF):C=C+D:POKE19461+I,D:NEXT
20 IFC<>10110THENPRINT"* Cheak Sum ERR.":USR($0F14):END
25 POKE$BF,1:POKE$7C8,$C3:POKE$7C9,5:POKE$7CA,$4C:NEW
30 DATA 205,35,6,50,255,207,201
35 DATA E6,0F,3C,47,F5,C5,DB,E8,E6,F0,F6,1B,D3,E8,DB,EA
40 DATA CB,47,28,05,C1,F1,C3,CC,07,78,FE,01,20,02,06,01
45 DATA FE,02,20,02,06,02,FE,03,20,02,06,03,FE,04,20,02
50 DATA 06,04,FE,05,20,02,06,05,FE,06,20,02,06,06,FE,07
55 DATA 20,02,06,1E,FE,08,20,02,06,1F,FE,09,20,02,06,93
60 DATA FE,0A,20,02,06,7F,78,D5,E5,CD,B5,0B,3E,0E,CD,C6
65 DATA 08,E1,D1,C1,F1,C3,3B,07
```

★4月号103ページの続き！ジャンプのしすぎで足の骨が折れたパックマン。逃げ回るゼビウスのスペシャルフラッグ。（神奈川県横浜市・**荒木勝之14才**）……**【影：この前やったパックランドのパックマン、足の骨を折ってたのかなー。】**

なすがままに きゅうりがぱぱに

中富仁，肇



はじめに

今回は,思考型リアル・タイム(!?)に挑戦しました。春が来た!という感動を胸に,挑戦してみてください。

遊びかた

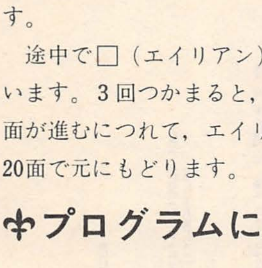
2468で，キュウリのパパを操作します。ナスのママは，それに従って動きます。ただし，壁があると，ナスのママは，ついてきません。そこで，これをうまく利用して，パパが，ママの最初にいた位置（緑のエリア），ママが，パパの最初にいた位置(紫のエリア)に同時に到着してください。そうすると，1面クリアです。

途中で□（エイリアン）が，ある一定の動きをしています。3回つかまると，GAME OVERです。面が進むにつれて，エイリアンの動きが変わっていき20面で元にもどります。

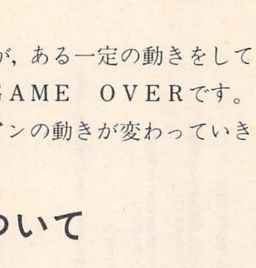
プログラムについて

メイン・ルーチンは短かく，しかも，たいしたことはやっていないので，解読しやすいでしょう。スクロールと，グラフィック表示に，マシン語を使用していますので，打ち込んだ後は必ずセーブしてください。

DATAは，＄を取った16進数を〝，〟でくぎらないで圧縮しました。また，同じ行がいくつかあるので入力しやすいと思いますが，読み込むときに，わざわざ10進法に直しているので（誰かもっと簡単な方法を教えて!!），時間がかかります（約1分半）。



《写真1》ナスとキュウリの位置を入れ換えよ



《写真2》ナスのママとキュウリのパパです

改造のアドバイス

REM文は省いてもかまいません。MUSICを変えたい人は，1230～1260行を，また，敵の動きを変えたい人は2540～のDATA（Y，Xの順で最後は0，最後から1番目の時点では，元の位置にくるようにする）をそれぞれ変えてみてください。

なすがままに　きゅうりがぱぱにのプログラム・リスト

```
 15 REM ---------------------- ショキ セッテイ
 20 DIMA$(1),A(1),C$(4),Q$(1),N$(1),A(31,23),D(24)
 30 GOSUB 1100:HI=0:TEMPO7
 40 SC=1000:ME=1:NQ=3:D=-1
 95 REM ------------------------ SCREEN
 100 CONSOLEC40,S0,24:GRAPHI1CI2CI3CO123
 110 RESTORE 2520:READA$:G1=0:G2=0:FORJ=1TO47STEP2:GOSUB 1300:FORF=0TO1:Z=8
 120 FORG=1TO4:IFA(F)>=ZTHENCURSORG1,G2:USR($AF70,LE$):FORI=0TO1:FORL=0TO1:A(G1+
L,G2+I)=1:NEXTL,I:A(F)=A(F)-Z
 130 G1=G1+2:Z=Z/2:IFG1=32THENG1=0:G2=G2+2
 140 NEXT G,F,J
 160 FORG2=0TO22:FORG1=32TO38:CURSORG1,G2:USR($AF70,LE$):NEXTG1,G2
 170 FORG1=32TO36:FORG2=2TO21:CURSORG1,G2:USR($AF70,K$):IFG2=4THENG2=7
 180 NEXTG2,G1
 200 RESTORE 2540
 210 I=0
 220 READA:D(I)=A:IF A<>0 THEN I=I+1:GOTO 220
 230 YQ=INT(RND(1)*19)+2:YN=INT(RND(1)*19)+2:G$=STRING$(CHR$(4),6)
 240 CURSOR32,2:PRINT"ナスガ  ";G$;F$;"   ママニ";G$;F$;"キュウリガ";G$;F$;" パパニ"
 250 H$=STRING$(F$,2)
 260 CURSOR32,12:PRINT" BEST ";H$;G$;RIGHT$("000000"+STR$(HI),6);H$;G$;"SCREEN";
 270 PRINTH$;G$;RIGHT$("    "+STR$(ME),4);H$;G$;"  PLAYER";H$;G$;"  ";NQ
 280 S=0:GOSUB 800
 290 FORI=12TO22STEP10:FORJ=8TO14STEP6:CURSORI,J:PRINTT$:NEXT J,I
 300 QX=2:QY=YQ:NX=28:NY=YN:D=-1:T=0:T1=2:M=0:MU=1
 310 CURSORQX,QY:USR($AF70,Q$(M)):CURSORNX,NY:USR($AF70,N$(M))
 320 MUSIC"E3EFG5A3G6GA3FGA4A1A3BB+C+D3"
 395 REM ---------------- MAIN ROUCHINE
 400 CURSOR2,YQ:USR($AF70,N$):CURSOR28,YN:USR($AF70,Q$):ON SC+1 GOTO 930
 410 POKE$952,0:GETA:POKE$952,166:IFA=0THENA=B
 420 XX=(A=4)-(A=6):YY=(A=8)-(A=2):X=QX+XX:Y=QY+YY:GOSUB 700
 430 IFH<0THENXX=0:YY=0
 440 CURSORQX,QY:USR($AF70,K$):QX=QX+XX:QY=QY+YY:CURSORQX,QY:USR($AF70,Q$(M))
 450 B=A:SC=SC-1:CURSOR32,8:PRINT" SCORE";G$;H$;RIGHT$("000000"+STR$(SC),6)
 460 X=NX+XX:Y=NY+YY:GOSUB 700:IFH<0THENXX=0:YY=0
 470 CURSORNX,NY:USR($AF70,K$):S=0:GOSUB 800:NX=NX+XX:NY=NY+YY
 480 CURSORNX,NY:USR($AF70,N$(M)):S=1:GOSUB 800
```

★なさけない話(本当の話)……やっと買ってもらったポケコンを1か月もたたないうちに落としてしまった。こんな僕に愛の手を……。(北海道網走市・工藤秀和14才)……【影：アラ，よっこらせー♪編：なに，それ？影：あいの手。】

```
490 IF(CHARACTER$(QX,QY)="┌")+(CHARACTER$(NX,NY)="┌")GOTO 900
500 IF(QX=28)*(QY=YN)*(NX=2)*(NY=YQ)GOTO 1000
510 MUSICMID$(MU$,MU,2):MU=MU+2:IF MU=257 THENMU=1
520 IFT=0THEND=D+1:T=D(D):T1=(T1=1)*-1+1:ONT1GOSUB 550, 560:T=ABS(T)
530 IFD(D)=0THEND=-1:T1=2:GOTO 520
540 GOSUB 600:T=T-1:GOTO 570
550 TX=0:TY=SGN(T):RETURN
560 TY=0:TX=SGN(T):RETURN
570 IF(CHARACTER$(QX,QY)="┌")+(CHARACTER$(NX,NY)="┌")GOTO 900
580 M=(M=0)*-1:GOTO 400
595 REM ------------------- ｽｸﾛｰﾙ Sub.
600 A=-2*(TY=1)-4*(TX=-1)-6*(TX=1)-8*(TY=-1)
610 ONA/2GOSUB 620,630,640,650:RETURN
620 USR($B025):RETURN
630 USR($B04E):RETURN
640 USR($B06E):RETURN
650 USR($B000):RETURN
695 REM --------------- ｶﾍﾞｶﾞ ｱﾙｶ Sub.
700 ONA/2GOSUB 710,720,730,740:RETURN
710 H=(A(X,Y+1)=1)+(A(X+1,Y+1)=1):RETURN
720 H=(A(X,Y)=1)+(A(X,Y+1)=1):RETURN
730 H=(A(X+1,Y)=1)+(A(X+1,Y+1)=1):RETURN
740 H=(A(X,Y)=1)+(A(X+1,Y)=1):RETURN
795 REM -------- ﾅｽｶﾞｲﾙ & ﾅｽｶﾞｲﾅｲ Sub.
800 A(NX,NY)=S:A(NX+1,NY)=S:A(NX+1,NY+1)=S:A(NX,NY+1)=S:RETURN
895 REM --------- ﾔﾗﾚﾀ & GAME OVER ｶ ?
900 NQ=NQ-1:CURSORQX,QY:USR($AF70,K$):CURSORNX,NY:USR($AF70,K$)
910 MUSIC"A1DADADADADAD":FORI=0TO27:GOSUB 600:MUSIC"+B0":NEXT:IF NQ=0 GOTO 930
920 GOTO 240
930 TX=-1:MUSIC"C5FFGG+C6A3F6R0F3D5#AAGF7":IF HI<SC THEN HI=SC
940 FORI=1TO25:CURSOR28,8:PRINTMID$("      G A M E  O V E R    ",I,1)
950 CURSOR28,14:PRINTMID$("      TRY AGAIN [Y/N] ?   ",I,1):GOSUB 630:NEXT I
960 GET A$:IFA$=""GOTO 960
970 IF A$="N"THENGRAPHI1CI2CI3CO123:PRINTCHR$(6):END
980 S=0:GOSUB 800:GOTO 40
995 REM---------------------- ﾒﾝ ｸﾘｱｰ
1000 MUSIC"C2R3C0RC6#C2RCR#CRCR3C0RCRC6":SC=SC+ME*500:ME=ME+1
1010 IF ME=21 THEN ME=1:RESTORE 2540
1020 CURSOR4,8:PRINT"How nice your play is !!":CURSOR 2,2:PRINT"────────── CLEA
R ──────────"
1030 MUSIC"C3EGC1E3GC1E3GF3A+CF1A3+CF1A3+CCEGC1E3GC1E3GF2R0F2R0FRF2R0F4"
1040 GETA$:IF A$="" THEN 1040
1050 FORI=0TO27:GOSUB 600:MUSIC"+B0":NEXTI
1060 CURSORQX,QY:USR($AF70,K$):CURSORNX,NY:USR($AF70,K$):GOTO 210
1095 REM --------------- DATA PUT Sub.
1100 RESTORE 2000:N=0:LIMIT$AF69:FORI=1TO7:READA$:FORJ=1TOLEN(A$)-1STEP2
1110 GOSUB 1300:POKE44912+N+(J-1)/2,A:NEXTJ:N=N+LEN(A$)/2:NEXTI
1120 PRINT"ﾏｼﾝｺﾞNo.1 ﾖﾐｺﾐ ｼｭｳﾘｮｳ"
1130 RESTORE 2080:N=0           :FORI=1TO8:READA$:FORJ=1TOLEN(A$)-1STEP2
1140 GOSUB 1300:POKE45056+N+(J-1)/2,A:NEXTJ:N=N+LEN(A$)/2:NEXTI
1150 PRINT"ﾏｼﾝｺﾞNo.2 ﾖﾐｺﾐ ｼｭｳﾘｮｳ"
1160 RESTORE 2170:FORI=0TO4:FORH=1TO6:READA$:FORJ=1TO63STEP2
1170 GOSUB 1300:C$(I)=C$(I)+CHR$(A):NEXTJ,H,I
1180 Q$(0)=C$(1):Q$(1)=C$(3):N$(0)=C$(0):N$(1)=C$(2):LE$=C$(4):K$=STRING$(CHR$(
0),192)
1190 N$=STRING$(CHR$(255),128)+STRING$(CHR$(0),64)
1200 Q$=STRING$(CHR$(0),128)+STRING$(CHR$(255),64)
1210 FORI=0TO31:FORJ=0TO23:A(I,J)=0:NEXTJ,I
1220 F$=CHR$(1):G$=STRING$(CHR$(4),2):T$="┌ "+F$+G$+"└┘"
1230 M1$="D0 D D D E D R D G G R B D R R R+C+C+C A B B R G A"
1240 M2$=" G R G R G#F E D#F#F R#E#F R R R"
1250 MU$=M1$+" B A G#F R R R"+M1$+" A G F G R R R"+M2$+"#F R#F R#F E D#F E E R#
D E R R R"+M2$
1260 MU$=MU$+" G R A R B A G E D+C B A G R"
1270 RETURN
1295 REM -------------- 16ｼﾝ→10ｼﾝ Sub.
1300 B$=MID$(A$,J,2):A$(0)=LEFT$(B$,1):A$(1)=RIGHT$(B$,1):FORM=0TO1
1310 IF(ASC(A$(M))>=65)*(ASC(A$(M))<=70)THENA(M)=ASC(A$(M))-55:GOTO 1330
1320 A(M)=VAL(A$(M))
1330 NEXTM:A=A(0)*16+A(1)
1340 RETURN
1990 REM --- ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾋｮｳｼﾞ DATA $AF70~
2000 DATA 3E01D3F7F5CD80AFF1FE03C83CC372AFDBE8CBFFCBB7D3E8
```

```
2010 DATA D5ED4BD1104118002218OBD1910FDCB20CB2109D1E50610
2020 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
2030 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
2040 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
2050 DATA 1A7713D511500019D110F5E1
2060 DATA DBE8CBF7D3E8C9
2070 REM ---------- ｽｸﾛｰﾙ DATA $B000~
2080 DATA 3ED0D3E83E13216ED01146D00E0C09EB09EB0E
2090 DATA 1CEDB03DC20CB02100F0114AD30E1CEDB0C9
2100 DATA 3ED0D3E83E132149D31171D3F53E0C2B1B3DC234B0
2110 DATA F10E1CEDB83DC231B02100F01152D00E1CEDB0C9
2120 DATA 3ED0D3E83E142147D01146D00E0C09EB
2130 DATA 09EB0E1CEDB02B2B7123233DC25AB0C9
2140 DATA 3ED0D3E83E142170D31171D3F53E0C2B1B3D
2150 DATA C27DB0F10E1CEDB82323712B2B3DC27AB0C9
2160 REM ------------- ﾏﾏ   DATA No.1
2170 DATA 000000000000000C0F0F0F8F8F0F0800000000000000F0AE1F1FFFFFFF0F1FFF
2180 DATA 00000000007FFFAAC7C7FFFFFFFEFF0F000000000000000103070707070300000
2190 DATA 000000000000000C0F0F0F8F8F0E0800000000000000F0AE1F1FFFFFFFFFFFFF
2200 DATA 00000000007FFFAAC7C7FFFFFFFFFF0F0000000000000103070707070300000
2210 DATA 000000000000000000000000000000060E0E0C0C0E0000000000000000000000
2220 DATA C0F1FFF3FF000000000000000000000000000F070000000000000000000000000
2230 REM ------------- ﾊﾟﾊﾟ DATA No.1
2240 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2250 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2260 DATA 00000000000000000000000008000000000000000000000000000000001F0F00
2270 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2280 DATA 000000000000000000000E0F83C5CFCF00000000080C060707CFFE7C18CA0F03F
2290 DATA F8FCFEFFFFFFCECECEFFFF7F1F07000001030307070703030101000000000000
2300 REM ------------- ﾏﾏ   DATA No.2
2310 DATA 0000000000000080C0E0E0E0E0C00000000000000000FFFF55E3E3FFFFFF7FFFF0
2320 DATA 000000000000F75F8F8FFFFFFF0F8FF000000000000000000030F0F1F1F0F0701
2330 DATA 0000000000000080C0E0E0E0E0C00000000000000000FFFF55E3E3FFFFFFFFFFF0
2340 DATA 000000000000F75F8F8FFFFFFFFFFFF0000000000000000000030F0F1F1F0F0701
2350 DATA 000000F0E000000000000000000000003BFFFCFFF000000000000000000000000
2360 DATA 0607070303070000000000000000000000000000000000000000000000000000
2370 REM ------------- ﾊﾟﾊﾟ DATA No.2
2380 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2390 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2400 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2410 DATA 000000000000000000000000000F8F000000000000000000000000000000010000
2420 DATA 80C0C0E0E0E0C0C08080000000000001F3F7FFFFFFF737373FFFFFEF8E00000
2430 DATA 00000000103060E3EFFE78331050FFC00000000000000000000000071F3C3A3F0F
2440 REM ----------------- ﾚﾝｶﾞ DATA
2450 DATA FFFFFF00FFFFFF00FFFFFF00FFFFFF007F7F7F00FEFEFE007F7F7F00FEFEFE00
2460 DATA FFFFFF00FFFFFF00FFFFFF00FFFFFF007F7F7F00FEFEFE007F7F7F00FEFEFE00
2470 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2480 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
2490 DATA FF07FF00FFE0FF00FF07FF00FFE0FF007F707F00FE0EFE007F707F00FE0EFE00
2500 DATA FF07FF00FFE0FF00FF07FF00FFE0FF007F707F00FE0EFE007F707F00FE0EFE00
2510 REM ---------------- SCREEN DATA
2520 DATA FFFF8001B5ADB5AD8001B5ADB5AD8001B5ADB5AD8001FFFF
2530 REM -------------- ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ DATA
2540 DATA 6,-4,-6,4,0
2550 DATA -6,-4,6,4,0
2560 DATA 6,6,-6,-6,0
2570 DATA -6,6,6,-6,0
2580 DATA 6,-10,-6,10,0
2590 DATA -6,-10,6,10,0
2600 DATA 6,6,-12,-6,6,0
2610 DATA -6,6,12,-6,-6,0
2620 DATA 6,-4,-6,-6,-6,10,6,0
2630 DATA -6,-4,6,-6,6,10,-6,0
2640 DATA 6,-10,-12,16,6,-16,-6,10,6,0
2650 DATA -6,-10,12,16,-6,-16,6,10,-6,0
2660 DATA 6,6,-6,-6,6,6,-6,-6,-6,6,6,-6,0
2670 DATA -6,-10,6,10,-6,-10,6,10,6,-10,-6,10,0
2680 DATA 6,-4,-6,-6,6,6,-6,4,-6,6,6,-6,-6,-4,6,4,0
2690 DATA -6,-4,6,-6,-6,6,6,4,6,6,-6,-6,-6,-4,6,4,0
2700 DATA 6,6,-6,-6,-6,6,6,-6,6,-4,-6,4,-6,-4,6,4,6,-10,-6,6,-6,-6,6,10,0
2710 DATA -6,6,6,-6,6,6,-6,-6,-6,-4,6,4,6,-4,-6,4,-6,-10,6,6,6,-6,-6,10,0
2720 DATA 6,-4,-6,-6,6,6,-6,4,-6,6,6,-6,6,-4,-6,-6,-6,6,6,4,6,6,-6,-6,0
2730 DATA -6,6,6,-6,6,-4,-6,-6,-6,6,6,4,6,6,-6,-6,-6,-4,6,-6,6,6,-6,4,0
```

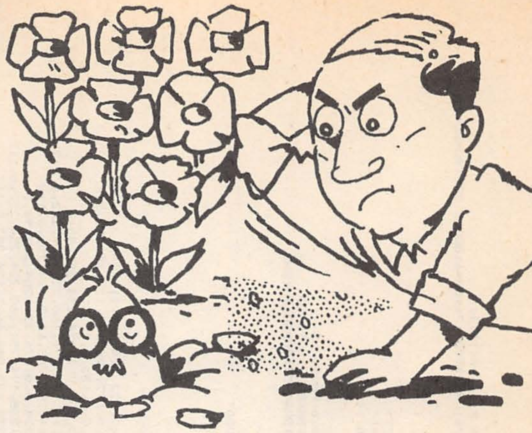
★Ｓ１の広告で，Ｓ１の上に人がいる。それをナント僕は数えたのだ。その人数は，1770人であった。ちなみにオレの名は，またひこじゃない。〝やすひこ〟だ。（千葉県市原市・**進藤又彦13才**）……【**影：これはスゴ～イ。まいりやした。**】

MZ-2200(1Z002)用

FLOWER GARDEN

フラワー ガーデン

岡本　浩司



○内　容

モグラたたきの変形です。九つの穴から顔を出す大モグラをやっつけて，ハチに植えてあるチューリップを咲かせるゲームです。

○使いかた

4(左)，6(右)，8(上)，2(下)のキーで太郎さんを動かし，スペース・キーで大モグラをたたきます。ただし，太郎さんは穴の上は通れません。また，大モグラの頭をたたかないと得点になりません。

大モグラを4回続けてたたきそこなうと，ハチに植えてあるチューリップを食べられてしまいます。チューリップは，スペース・キーで5回まで植えかえることができますが，ハチの中のチューリップを三つとも食べられたら，そこでゲーム・オーバーです（スペース・キーはハチの上では花を植える動作，その他の場所ではたたく動作になります)。

得点は大モグラをたたくと25点，ある程度時間がたって，チューリップが咲くと30点です。

CHECKER FLAG

Dr.D：今ではすたれてしまったモグラたたきも，このようにアレンジすると，新鮮に見えるから，不思議だ。論理式もうまく使ってあるが，450行と460行の＊8は，一つにできるぞ。

編：それと，キャラクタをもっと大きくしてもよかったと思うんですが…。

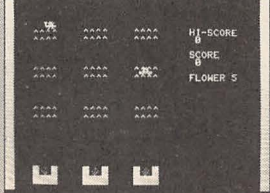
影：岡本さん，また，楽しいプログラムを送ってください。

《第1表》変数表

A＄(1，1)～A＄(1，3)＝大モグラのグラフィック
A＄(2，1)～A＄(2，3)＝太郎さんのグラフィック(普通)
A＄(3，1)～A＄(3，3)＝太郎さんのグラフィック(たたく)
A＄(4，1)～A＄(4，3)＝太郎さんのグラフィック(植える)
A＄(5，1)～A＄(5，3)＝花のグラフィック（つぼみ)
A＄(6，1)～A＄(6，3)＝花のグラフィック（開花)
B(4)，B(12)，B(20)＝それぞれ200になると花が咲く
P＝大モグラをたたくと1に，逃がすと0となる
Z＝大モグラの動く速さ　F＝手持ちの花の数
AN＄＝穴のキャラクタ　H＄＝植木バチのキャラクタ
X，Y＝太郎さんの座標　M，N＝大モグラの座標



《写真1》タイトル画面。キー操作の説明



《写真2》大モグラをたたけばよいのです



《写真3》太郎さんと顔を出した大モグラ



《写真4》チューリップを植えかえる太郎さん

MZ-2200

★4月号141ページの松尾君，僕はベーマガを借りて，表紙だけ返したスグレものだぜ！(神奈川県座間・I love WAVY 14才)……【編：返すだけマシ。借りたままで，自分の物にしちゃう人が…。影：ねえ，万年筆かして。】

FLOWER GARDENのプログラム・リスト

```
2 REM /////////////////////////////////
4 REM ///      FLOWER GARDEN      ////
6 REM /// Made by Hiroshi.Okamoto ////
8 REM ///      In 1985,2,27       ////
9 REM /////////////////////////////////
10 PRINT CHR$(6)
20 CONSOLE C40,R:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C,O123:COLOR@:CCOLOR 5,0
30 GOSUB 860
40 GOSUB 1150
50 REM ----- ｶﾞﾒﾝ -----
60 AN$="^^^^"+CHR$(1)+STRING$(CHR$(4),4)+"^^^^":H$=CHR$(30)+"   "+CHR$(30)+CHR$(
1)+STRING$(CHR$(4),4)+STRING$(CHR$(30),4)
70 FOR I=3 TO 19 STEP 8:FOR L=5 TO 15 STEP 5
80 CURSOR I,L:PRINT AN$
90 CURSOR I,22:PRINT H$
95 A=(I+1)*8:B=176:C=(I+1)*8:D=176:CH=5:GOSUB 370
100 NEXT L,I
110 X=40:XX=40:Y=32:YY=32:SC=0:F=5:O=25
120 CURSOR 28,5:PRINT "HI-SCORE"
130 CURSOR 28,8:PRINT "SCORE"
140 CURSOR 28,6:PRINT HS
150 CURSOR 28,9:PRINT SC
160 POKE$952,0:DEF KEY(10)=POKE$952,166↵
170 REM ----- MEIN -----
180 IF SC=<500 THEN Z=12
190 IF (SC>500)*(SC=<1000) THEN Z=8
200 IF SC>1000 THEN Z=4
210 FOR I=1 TO 4
220 M=INT(RND(1)*3)*64+32
230 N=INT(RND(1)*3)*40+40
240 FOR L=1 TO Z
250 CH=1:A=M:B=N:C=MM:D=NN:GOSUB 370:MM=M:NN=N
260 O=O+2:IF O=27 THEN O=1
270 MUSIC MID$(MU$,O,2)
280 GOSUB 690
290 GOSUB 430
300 CURSOR 28,9:PRINT SC
310 CURSOR 28,11:PRINT"FLOWER";F
320 NEXT L
340 NEXT I
350 IF P=0 THEN GOSUB 580
360 P=0:GOTO 170
370 REM ----- CHARACTER PRINT SUB -----
380 POSITION C,D:PATTERN[1,WO]-8,B$
390 POSITION A,B:PATTERN[1,WO]-8,A$(CH,1)
400 POSITION A,B:PATTERN[2,W1]-8,A$(CH,2)
410 POSITION A,B:PATTERN[4,W1]-8,A$(CH,3)
420 RETURN
430 REM ----- MR.TARO MOVE SUB -----
440 GET K$:CH=2
450 X=X-((K$="4")*(X>8))*8+((K$="6")*(X<200))*8
460 Y=Y-((K$="8")*(Y>8))*8+((K$="2")*(Y<168))*8
470 IF CHARACTER$(X/8,Y/8)="^" THEN X=XX:Y=YY
480 IF CHARACTER$(X/8+1,Y/8)="^" THEN X=XX:Y=YY
510 IF (K$=" ")*(Y<168) THEN CH=3
520 IF (K$=" ")*(Y=168) THEN CH=4
530 A=X:B=Y:C=XX:D=YY:GOSUB 370:XX=X:YY=Y
540 IF(K$=" ")*(Y<168)THENMUSIC"-CO-G"
545 IF F=0 THEN 560
550 IF (K$=" ")*(Y=168)*((X=32)+(X=96)+(X=160)) THEN MUSIC "FOC":CH=5:A=X:B=176
:C=X:D=22:GOSUB 370:CURSORX/8,22:PRINT"  ":F=F-1
560 IF (K$=" ")*(Y<168)*(X=M+8)*(Y=N-8) THEN MUSIC "GOBG":SC=SC+25:I=5:L=Z:P=1
570 RETURN
580 REM ----- MISS -----
585 POSITION MM,NN:PATTERN[1,WO]-8,B$
590 M1=INT(RND(1)*3)*64+32
595 IF CHARACTER$(M1/8,22)=CHR$(31) THEN 590
600 A=M1:B=176:C=M1:D=176:CH=1:GOSUB 370
610 MUSIC "+CO+E+C+E+C+E+C+E"
620 POSITION M1,176:PATTERN[1,WO]-8,B$
630 CURSOR M1/8,22:PRINT CHR$(31)+CHR$(31):M2=0:B(M1/8)=0
640 FOR I1=4 TO 20 STEP 8
650 IF CHARACTER$(I1,22)=CHR$(31) THEN M2=M2+1
660 NEXT I1
670 IF M2=3 THEN 750
680 RETURN
690 REM ----- FLOWER -----
700 FOR I2=4 TO 20 STEP 8
710 IF CHARACTER$(I2,22)=" " THEN B(I2)=B(I2)+1
720 IF B(I2)=200 THEN A=I2*8:B=176:C=I2*8:D=176:CH=6:GOSUB 370:SC=SC+30
730 NEXT I2
740 RETURN
750 REM ----- GAME OVER -----
760 POKE$952,166
770 MUSIC"G5G5E5G5A5A5G7E5E5D5D5C7"
780 CURSOR 28,15:PRINT "GAME OVER!"
790 CURSOR 28,18:PRINT "TRY AGAIN ?"
800 CURSOR 28,19:PRINT "(Y/N)"
810 GET K$
820 IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR 28,6:PRINT HS
830 IF K$="Y" THEN PRINT CHR$(6):GRAPHC7:GOTO 50
840 IF K$="N" THEN PRINT CHR$(6):GRAPHC7:CONSOLEN:END
850 GOTO 810
860 REM ----- CHARACTER SUB -----
870 DIM A$(6,3),B(20)
880 MU$="CODOEOCODOEOGOEODOCODOEODO"
890 B$=STRING$(CHR$(0),16)
900 FOR I=1 TO 6
910 FOR L=1 TO 3
920 FOR S=1 TO 16
930 READ A
940 A$(I,L)=A$(I,L)+CHR$(A)
950 NEXT S,L,I
960 DATA 0,3,7,15,14,175,239,255,0,192,224,240,112,245,247,255
970 DATA 0,3,7,13,14,173,232,248,0,192,224,176,112,181,23,31
980 DATA 0,0,0,0,0,161,0,0,0,0,0,0,0,133,0,0
990 DATA 224,224,71,71,127,63,6,0,0,0,224,224,254,252,96,0
1000 DATA 227,255,69,71,127,63,0,14,194,251,160,224,254,252,0,112
1010 DATA 227,255,66,64,62,63,0,14,192,248,66,2,124,252,0,112
1020 DATA 0,0,71,71,127,127,230,224,0,0,224,224,254,252,96,0
1030 DATA 3,31,69,71,127,127,224,238,194,251,160,224,254,252,0,112
1040 DATA 3,31,66,64,62,127,224,238,192,248,66,2,124,252,0,112
1050 DATA 224,224,71,71,127,63,6,0,0,0,224,224,248,252,108,0
1060 DATA 227,255,69,71,127,63,0,14,192,248,160,224,248,252,12,112
1070 DATA 227,255,66,64,62,63,0,14,192,248,64,0,120,252,8,112
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1090 DATA 1,3,3,1,0,0,0,0,128,192,192,128,0,0,0,0
1100 DATA 0,0,0,0,25,5,5,3,0,0,0,16,32,96,64,128
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1120 DATA 10,15,7,1,0,0,0,0,168,248,240,192,0,0,0,0
1130 DATA 0,0,0,48,60,62,30,3,0,0,0,14,158,188,184,240
1140 RETURN
1150 REM ----- TITLE ----
1160 CURSOR 1,1:PRINT"┌─┬ ┌┬┌┬┬┬┐  ┌┬┬┬┬┬┐┌┬"
1170 CURSOR 1,2:PRINT"├ │  │ │││├ ├┘  │┼┤├┘│├ │││"
1180 CURSOR 1,3:PRINT"┴  └┘└┘└┴┘└┘  └┴ ┴┴┘└┘└┴┘"
1190 CURSOR 20,10:PRINT"        ┌─┐ UP"
1200 CURSOR 20,11:PRINT"        |8|  "
1210 CURSOR 20,12:PRINT"     ┌─┴─┴─┐ "
1220 CURSOR 20,13:PRINT"LEFT |4├──┤6| RIGHT"
1230 CURSOR 20,14:PRINT"     └─┬─┬─┘ "
1240 CURSOR 20,15:PRINT"        |2| "
1250 CURSOR 20,16:PRINT"        └─┘ DOWN"
1260 CURSOR 20,18:PRINT"    ┌─ HIT BIG MOLE"
1270 CURSOR 20,19:PRINT"┌────┴─┐"
1280 CURSOR 20,20:PRINT"|SPACE|"
1290 CURSOR 20,21:PRINT"└────┬─┘"
1300 CURSOR 20,22:PRINT"    └─ PLANT FLOWER"
1310 CURSOR 3,10:PRINT"..... BIG MOLE"
1320 CURSOR 3,13:PRINT"..... MR. TARO"
1330 A=8:B=80:CH=1:GOSUB 370
1340 A=8:B=104:CH=2:GOSUB 370
1350 A=304:B=152:CH=3:GOSUB 370
1360 A=304:B=184:CH=4:GOSUB 370
1370 TEMPO 3:MUSIC MU$:TEMPO 7
1380 CURSOR 1,20:PRINT "HIT [SPACE KEY]"
1390 CURSOR 1,20:PRINT STRING$(" ",15)
1400 GET K$
1410 IF K$=" " THEN PRINT CHR$(6):GRAPHC7:RETURN
1420 GOTO 1380
```

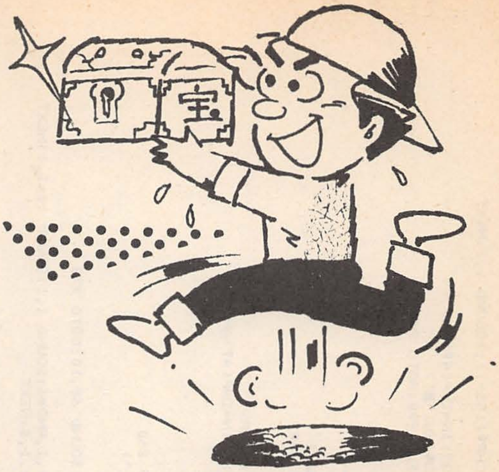
☆

☆

★友達とプログラムの早打ちをして2分も差をつけて勝った。「カッカッカ」。（北海道函館市・**金谷健司14才**）……
【**影**：早打ちもいいが，正確さも大事だぞ。**編**：早いだけがとりえの影さんから，そういう言葉を聞けるとは…。】

JUMP MAN
（ジャンプ マン）

Stingray



はじめに

あなたはJUMP MANです。宙に浮いている宝(◆)を5個取ってください。しかし，ジャンプすると床はぬけるし，宙には宝だけじゃなく，爆弾(✕)も浮いているし……………。

遊びかた

JUMP MAN(■)は，④⑥で左右，SHIFTでジャンプです。ジャンプの強さは押している時間に比例します。押しすぎると－20点で，天井までジャンプします。なお，ぬけた床に降りるか，爆弾に触れるとJUMP MANは1人減ります。

CHECKER FLAG

編：最近，キャラクタに凝っても，ゲーム性に欠けるものが多いと，よくDr.が言ってますが，このゲームは，ノーマルのわりに大変おもしろいですよ。

Dr.D：うむ，そうだな。ジャンプしたところに穴があいたり，ジャンプのパワーが表示されたり，いろいろ工夫したという点が，ありありとでていてよろしい。

プログラムについて

REMの行は省いてもかまいません。なおこのゲームはなりゆきにまかせて作ったので，GOTO文が多くなってしまいました。

P. S.

ROUND CLEARのとき，ある条件がそろっていると，JUMP MANが1人増えます。

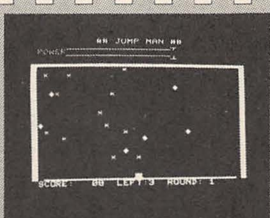
by YANMO狸



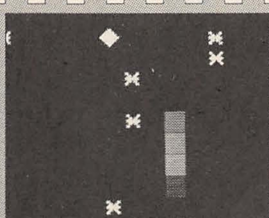
評…びっくりしたなあ，もう—(影)



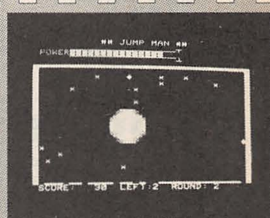
《写真1》タイトル画面。RETURNでGO



《写真2》うまくジャンプして，宝を取るぞ



《写真3》宝(◆)だけ取れ，✕は爆弾だ



《写真4》爆弾に当たるとホラこのとおり

★ファ〜〜〜〜〜〜〜〜ッ。さあ，寝るとするか。おやすみなさい。影さん。(福井県大野市・RETURN14才)……
【編：おいおい，まだまだページは続くよ。寝ちゃだめだよ。ね，影さん。影：グ〜〜グ〜〜。編：だめだ！】

JUMP MANのプログラム・リスト

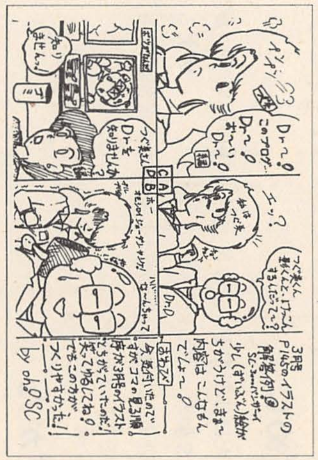
```
10 ' ■■■ JUMP MAN
20 '
30 ' ■■■ TITLE
40 DEFINT A-Z:WIDTH 36:SP=2
50 SCREEN 1:CLS:COLOR 1
60  PRINT"        |■■■|■■|■■| |■■|■■|  |■■■■■■|        "
70  PRINT"        └─■■|■■|■■|■■■■■|■■|■■■────■■ "
80  PRINT"        |■■|■■|■■|■■┐■┐■■|■■|     └■■"
90  PRINT"        |■■|■■|■■|■■|└─|■■|■■|■■|■■──"
100 PRINT"        |■■|■■|■■|■■|   |■■|■■|■■■■■─ "
110 PRINT"|■■   |■■─|■■|■■|■■|   |■■|■■|────    "
120 PRINT"└┐■■■■■──  └┐■■─|■■     |■■|■■|  MAN    "
130 PRINT"  └────    └───  └──    └──└──  ▼      "
140 COLOR 6:PRINT:PRINT:PRINT
150 PRINT"  JUMP MAN"
160 PRINT"┌─┐     ┌─┐                            "
170 PRINT"|4├─   ─┤6|       ◆...........JEWEL   "
180 PRINT"└─┘     └─┘                            "
190 PRINT"┌──────────┐       *...........BOMB    "
200 PRINT"| SHIFT  |"
210 PRINT"└──────────┘"
220 PRINT"   Jump":PRINT:COLOR 5
230 PRINT"   T O P      S C O R E:"HS*10:PRINT:COLOR 2
240 PRINT"          Hit RETURN key !!!!":COLOR 6
250 WHILE INKEY$<>"":WEND
260 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
270 R=RND*6+1:FOR I=0 TO 7
280 LOCATE 5,13:PRINT CHR$(135-I):SOUND I,5
290 NEXT:WEND
300 ' ■■■ PREPARATION
310 SC=0:MA=3:RO=1
320 ' ■■■ MAKE SCREEN
330 FOR I=0 TO 50:SOUND I,2:NEXT
340 CLS:SCREEN 1:COLOR 4
350 LOCATE 9,12:PRINT "ROUND : ";RO:FOR I=0 TO 3000:NEXT
360 BA=0:X=17:Y=22:CLS:SCREEN 1:PRINT TAB(11)"## JUMP MAN ##"
370 PRINT TAB(6);STRING$(17,"_")"┬"
380 PRINT CHR$(250)"POWER"
390 PRINT TAB(6);STRING$(17,"‾")"┴"
400 LINE(0,18)-(71,91),1,B
410 LINE(1,19)-(70,91),3,B
420 LOCATE 1,22:PRINT CHR$(253);STRING$(32,"_")" "
430 GOSUB 970
440 IF MA<>0 THEN 490
450 ' ■■■ GAME OVER
460 LOCATE 9,13:PRINT"■■  GAME OVER  ■■":IF SC>HS THEN HS=SC
470 FOR I=0 TO 8000:NEXT:GOTO 50
480 ' ■■■ GAME START
490 FOR I=0 TO 10+RO:LOCATE RND*33+1,RND*15+5:PRINT"*":NEXT
500 FOR I=0 TO 5:A=RND*33+1:B=RND*15+5
510 IF SCREEN(A,B)<>32 THEN I=I-1 ELSE LOCATE A,B:PRINT"◆"
520 NEXT
530 OUT 48,127:IN=INP(49):OUT 48,127:IN=INP(49)AND IN
540 IF IN<>255 THEN LOCATE X,Y:PRINT"_";
550 IF IN=239 AND SCREEN(X-1,Y)=129 THEN X=X-1:SOUND 50,2
560 IF IN=191 AND SCREEN(X+1,Y)=129 THEN X=X+1:SOUND 50,2
570 IF IN=253 THEN 670
580 LOCATE X,Y:PRINT"■"
590 IF BA<5 THEN 530
600 ' ■■■ ROUND CLEAR
610 RO=RO+1:IF BA=5 THEN 330
620 FOR I=0 TO 20:SOUND I,2:SOUND I+10,2:SOUND I+50,2:NEXT
630 SC=SC+10:LOCATE 3,12:PRINT CHR$(250);"PERFECT !! BONUS 100 POINTS!"
640 IF X=RO THEN MA=MA+1
650 GOTO 330
660 ' ■■■ JUMP POWER
670 FOR I=0 TO 6:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(135-I);:SOUND I,2:NEXT
680 JU=0:WHILE IN=253
690 OUT 48,127:IN=INP(49):OUT 48,127:IN=INP(49)AND IN
700 JU=JU+1:LOCATE 6,2:PRINT STRING$(JU,"■")
710 IF JU=18 THEN JU=17:SC=SC-2:GOSUB 970:GOTO 740
720 WEND
730 ' ■■■ JUMP
740 U=1:P=X:LOCATE X,Y:PRINT" "
750 T=Y:Y=Y-1*U:IF Y=22-JU THEN U=-1
760 SC$=CHR$(SCREEN(X,Y))
770 IF SC$="◆" THEN GOSUB 910:BA=BA+1
780 IF SC$="*" THEN GOSUB 930:GOTO 360
790 IF Y=22 THEN 870
800 LOCATE X,Y:PRINT"■":XX=X:YY=Y
810 SOUND 50,SP:SOUND 20,SP:SOUND 60,SP
820 OUT 48,127:IN=INP(49):OUT 48,127:IN=INP(49)AND IN
830 IF IN=239 AND X>1 THEN X=X-1
840 IF IN=191 AND X<34 THEN X=X+1
850 LOCATE XX,YY:PRINT" "
860 GOTO 750
870 IF SC$=" " THEN GOSUB 930:GOTO 360
880 LOCATE 6,2:PRINT STRING$(18," ")
890 GOTO 530
900 '
910 SC=SC+1:SOUND 50,5:SOUND 10,5:SOUND 60,10:GOTO 970
920 ' ■■■ EXPLOSION
930  FOR I=0 TO 10:CIRCLE(X*2,Y*4),I,RND*6:SOUND I,1:SOUND 10+I,1:NEXT
940  FOR I=0 TO 10:CIRCLE(X*2,Y*4),I,0:NEXT
950  MA=MA-1
960 ' ■■■ PRINT SCORE:MAN:ROUND
970 LOCATE 0,23:PRINT CHR$(255)USING "SCORE:####0  LEFT:#  ROUND:##";SC,MA,RO;
980 RETURN
990 '---------------------------------------------------------------
```

評…好評のどたんば劇場です（編）



by BUK

評…順番ちがうけど，まあいいか（影）



by oh! SC

★土偶，オコババ，やちゃば，みそがたんね〜，下水道，中国，時計，独立語etc. さて，これはなんでしょう。実はこれ，全部，僕のあだ名です。(福島県いわき市・岡田　龍13才)……【影：ひどいのばっか！一度会いたいものだ。】

PASOPIA7用

エデンの東

川町　兼弘



内容と遊びかた

左下にいる天使を4 6で左右に移動させ，スペース・キーでハートやリンゴを射ぬくゲームです。

最初ボーナスが5000点あり，少しずつ減っていきます。ボーナスが0になるまえに，左上の黄色いハートを射ぬいてください。上に行くには，左右のワープ・トンネルを使ってください。得点は，ハートが50点，リンゴが100点で，ハートやリンゴが地面に落ちると，ボーナスが3分の2になってしまいます。

また，ハートやリンゴが天使に当たると，天使は最下段まで落ちてしまい，最下段で当たった場合は，死んでしまいます。ボーナスが0になっても天使は死んでしまい，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

CHECKER FLAG

Dr.D：やはりグラフィックのキャラクタはマシン語で描き込まないと十分なスピードが得られんからな。

編：よぶんな機能がない分だけ速いんですね。

Dr.D：そうだ。ところで川町君はどこの大学に入ったのかな？

ゲームのコツ

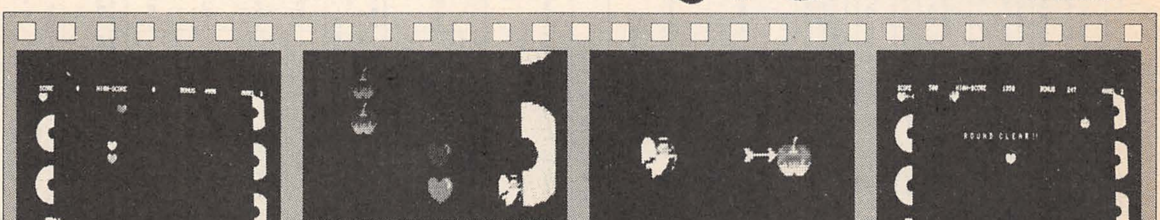
矢は，あまり遠くまで飛ばないので注意してください。また，わざと体当たりをして，下のほうにあるハートを射るというテクニックもあります。

プログラム

キャラクタの表示には，「PASOPIA7　マシン語入門コース」(新紀元社）のマシン語GET，PUTルーチンを，BASICプログラムの中に組み込んで使っています。

RUNする前に必ずCSAVEしておいてください。





《写真1》左下にいるのがかわいい天使です

《写真2》ワープ・トンネルを利用して上へ上へ

《写真3》やった！リンゴを射ぬいたぞー

《写真4》左上のハートを射ぬくと面クリア

★僕はベーマガに出てくる漢字を，漢字練習に使っている。国語の成績が上がるぞー(ちなみに，僕は本当に成績が上がった)。(愛知県宝飯郡・丸山晃司12才）……【編：ベーマガもいろいろ役に立ってますね。影：かんじん，感心。】

エデンの東のプログラム・リスト

```
10 '  ｼｮｷﾁ
20 WIDTH 80:SCREEN 2:RANDOMIZE TIME/3
30 DEFINT A-Z:DIM R(97),TR(97),TL(97),H(97),SH(97),X(9),Y(9),HR(9)
40 D$="C6L3H1R4D2L3H1L3E2R21L1F1L2U1L2H1D2G1R2U1R2"
50 M$="S0M905L64":PLAY M$,M$,M$
60 COLOR=(1,4,5):COLOR=(3,2,3):COLOR=(4,2,6):COLOR=(5,1,5)
```
—初期設定

```
70 GOSUB 1290:GOSUB 1110
```
←キャラクタ定義のルーチンへ

```
80 SC=0:AN=3:HX=3
90 GOSUB 930:FOR I=1 TO 9:X(I)=0:NEXT:V=7:W=21:T=0:B=5000
```
—初期設定

```
100 '  ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ
110 IF STRIG(0)=-1 THEN 680
```
←矢を放つか？

```
120 S=STICK(0):IF S=0 THEN 180
130 HX=((S=7)-(S=3))*3:T=-(S=7)*&H90
140 POKE &HE12E,V:POKE &HE12C,W:POKE &HE12B,&H3:POKE &HE12A,&H60:CALL A
```
—天使動かす(消す)

```
150 ON POINT((V+HX)*8+10,W*8+10) GOTO 350,420,420,,,420
```
←天使が，何かに当たったか？

```
160 V=V+HX
170 POKE &HE12E,V:POKE &HE12C,W:POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,T:CALL A
```
—天使動かす(書く)

```
180 FOR I=1 TO 9
190 IF X(I)=0 THEN 290
200 POKE &HE12E,X(I):POKE &HE12C,Y(I):POKE &HE12B,&H3:POKE &HE12A,&H60:CALL A
210 Y(I)=Y(I)+2
```
—ハート，リンゴ動かす(消す)

```
220 P=POINT(X(I)*8+10,Y(I)*8+10)
230 IF P=7 THEN PLAY"CE","EG":X(I)=0:SC=SC+50:GOTO 420
240 IF P=5 THEN NOISE"L64N12":B=B*2/3:X(I)=0:GOTO 260
```
—ハート，リンゴが天使に当たったか？地面に落ちたか？

```
250 POKE &HE12E,X(I):POKE &HE12C,Y(I):POKE &HE12B,&H1:POKE &HE12A,HR(I):CALL A
260 NEXT
```
—ハート，リンゴ動かす(書く)

```
270 B=B-1:LOCATE 56,0:PRINT USING"####";B:IF B<1 THEN 530
```
←ボーナスをへらす

```
280 GOTO 110
290 '  ﾊｰﾄ ｾｯﾄ
300 R=RND*(400-SC/50)
310 IF R>5 THEN 260
```
—物を落とすか

```
320 X(I)=INT(RND*20)*3+10:Y(I)=3
330 IF R<2 THEN HR(I)=&H20 ELSE HR(I)=&HB0
340 GOTO 250
```
—ハートを落とすか，リンゴを落とすか？

```
350 '  ﾜｰﾌﾟ
360 P=POINT((V+HX*2)*8+22,W*8)
370 IF P=0 THEN 170
380 W=W-4:V=V+HX
390 SOUND=(1,0):FOR I=200 TO 10 STEP -2:SOUND=(0,I):NEXT:SOUND=(1,15)
400 IF V<10 THEN T=0 ELSE T=&H90
410 HX=-HX:GOTO 150
```
—天使をワープさせて，向きを変える

```
420 '  ﾃﾝｼ ｵﾁﾙ
430 LOCATE 9,0:PRINT USING"######";SC
440 IF W=21 THEN 520
450 FOR I=W TO 21 STEP 2
460 POKE &HE12E,V:POKE &HE12C,I:POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,T:CALL A
470 SOUND 30,16
480 POKE &HE12B,&H3:POKE &HE12A,&H60:CALL A
490 NEXT:W=21
500 POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,T:CALL A
510 GOTO 110
```
—ハートに当たった天使を，下まで落とす

```
520 '  ﾃﾝｼ ｼﾇ
530 AN=AN-1
540 FOR I=55 TO 12 STEP -1:SOUND I,5:NEXT
550 FOR I=1 TO 999:NEXT
560 IF AN=0 THEN 580
570 GOTO 90
```
—GAME OVERか？

```
580 '  GAME OVER
590 LOCATE 76,0:PRINT"0"
600 COLOR 4:LOCATE 25,7:PRINT" G A M E   O V E R "
610 LOCATE 23,10:PRINT" R E P L A Y  [ Y / N ] "
620 PLAY"O5L16AGL2AP4L16GFED":PLAY"ZL4C+L2D","ZL4O4B-L2A","ZL4O4GL2F"
630 PLAY"O4L16AGL2AP4L9EFC+":PLAY"ZL2D","ZO3L2F","ZO3L2A"
640 IF SC>HS THEN HS=SC
```
—GAME OVER

```
650 K$=INKEY$:IF (K$="Y")+(K$="y") THEN 80
660 IF (K$="N")+(K$="n") THEN END
670 GOTO 650
```
—REPLAY？

```
680 '  ﾔ ｦ ﾊﾅﾂ
690 YD=-(HX=-3)*&HD0-(HX=3)*&H40
700 YX=V+HX
```
—矢の座標

```
710 P=POINT(YX*8+10,W*8+10)
720 ON P+1 GOTO 800,860,730,740,,,870
730 SC=SC+50
740 SC=SC+50
750 PLAY"CE","EG"
760 LOCATE 9,0:PRINT USING"######";SC
```
—矢が何かに当たった

```
770 FOR I=1 TO 9
780 IF (X(I)=YX)*(Y(I)=W) THEN X(I)=0
790 NEXT
```
—当たったハートの座標を初期化する

```
800 IF YX-HX=V THEN 820
810 POKE &HE12E,YX-HX:POKE &HE12C,W:POKE &HE12B,&H3:POKE &HE12A,&H60:CALL A
820 POKE &HE12E,YX:POKE &HE12C,W:POKE &HE12B,&H2:POKE &HE12A,YD:CALL A
830 YX=YX+HX
840 IF YX=V+HX*10 THEN 860
850 GOTO 710
```
—矢を動かす

```
860 POKE &HE12B,&H3:POKE &HE12A,&H60:CALL A:GOTO 180
```
←メインへ

```
870 '  NEXT ROUND
880 COLOR 6:LOCATE 23,8:PRINT" R O U N D   C L E A R !! "
890 FOR I=1 TO 7:FOR J=32 TO 50 STEP 2
900 SOUND J,2
910 NEXT J,I:SC=SC+8
920 GOTO 90
```
—面クリア

```
930 '  ｶﾞﾒﾝ
940 CLS
950 PLAY"O3L4AAAAAAP2P1","O4L4DDC#C#CCCCP1","O4L4F#F#F#F#F#F#GF#O3L8BO4EL4GO3L8A
O4DL4F#"
960 PLAY"GGO5L32","CO3BO5L32","ED"
970 FOR I=159 TO 31 STEP -64
980 LINE(585,I+23)-(585,I+8),1:LINE(585,I-8)-(585,I-23),1
990 CIRCLE(585,I),17,1,4.71,1.57:CIRCLE(585,I),48,1,4.71,1.57
1000 PAINT(627,I),1,1:NEXT
1010 FOR I=127 TO 63 STEP -64
1020 LINE(54,I+23)-(54,I+8),1:LINE(54,I-8)-(54,I-23),1
1030 CIRCLE(54,I),17,1,1.57,4.71:CIRCLE(54,I),48,1,1.57,4.71
1040 PAINT(12,I),1,1:NEXT
1050 LINE(0,190)-(640,190),5:PAINT(1,198),5,5
1060 PUT@T(8,8),SH,,6
1070 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT USING" SCORE   ######      HIGH-SCORE   ######
   BONUS   5000          ANGEL  #";SC;HS;AN
1080 PUT@(56,168),TR:LINE(35,168)-(53,183),1,BF
1090 FOR I=1 TO 999:NEXT
1100 RETURN
```
—初期画面

```
1110 '  BASIC PUT@
1120 FOR J=1 TO 4
1130 FOR I=0 TO 97
1140 READ A$:ON J GOSUB 1250,1260,1270,1280
1150 NEXT I,J
```
—BASICで絵をつくる

```
1160 POKE &HE12E,0:POKE &HE12C,0
1170 POKE &HE129,3:POKE &HE128,2
1180 POKE &HE12B,0:POKE &HE12A,0
1190 A=&HE000
1200 CLS:PUT@(0,0),TR:CALL A:CLS:PUT@(0,0),TL:CALL A
1210 CLS:PUT@(0,0),R:CALL A:CLS:PUT@(0,0),H:CALL A
1220 GET@T(0,0)-(23,15),SH,3
1230 CLS:DRAW"A0BM3,5"+D$:CALL A:CLS:DRAW"A2BM20,9"+D$:CALL A
1240 CLS:CALL A:A=&HE090:RETURN
```
—BASICで作った絵をマシン語でGETする

```
1250 R(I)=VAL("&h"+A$):RETURN
1260 TL(I)=VAL("&h"+A$):RETURN
1270 TR(I)=VAL("&h"+A$):RETURN
1280 H(I)=VAL("&h"+A$):RETURN
```
—BASICで絵をつくる

```
1290 '  ﾏｼﾝｺﾞ GET & PUT
1300 FOR I=&HE000 TO &HE085
1310 READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$)
1320 NEXT
1330 FOR I=&HE090 TO &HE113
1340 READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$)
1350 NEXT:RETURN
```
—マシン語を書き込む

```
1360 '  ﾏｼﾝｺﾞ
1370 DATA F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,50,90,26,00,6F,2
9,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,29,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1,09,29,29,29
1380 DATA 01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,44,D3,0C,CD,7
3,E0,3E,22,D3,0C,CD,73,E0,3E,11,D3,0C,CD,73,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,ED,4B,26,E1,
09,C1,10,D6,ED,53,2A,E1,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9,E5,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0
,ED,A0,ED,A0
1390 DATA ED,A0,E1,C9,F3,3E,06,D3,3C,3E,00,D3,0E,3E,08,D3,0D,3A,29,E1,47,3E,50,9
0,26,00,6F,29,29,29,22,26,E1,2A,2C,E1,29,29,29,29,44,4D,29,29,09,ED,4B,2E,E1
1400 DATA 09,29,29,29,01,00,80,09,ED,5B,2A,E1,3A,28,E1,47,C5,3A,29,E1,47,C5,3E,4
4,D3,0C,CD,FF,E0,3E,22,D3,0C,CD,FF,E0,3E,11,D3,0C,CD,FF,E0,01,08,00,09,C1,10,E3,
ED,4B,26
1410 DATA E1,09,C1,10,D6,3E,00,D3,0C,D3,3C,FB,C9,E5,EB,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,E
D,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,E1,C9
```
—マシン語DATA

```
1420 '  ﾘﾝｺﾞ
1430 DATA 60,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,6006,0,0,0,0,0,66,0,0,0,0,0,60,0,0,200,2222,62
2,2260,2222,20,2202,2222,2622,2262,2222,2022,2222,2222,6626,6266,2222,2222
1440 DATA 2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,2222,
2222,2222,6222,2222,2262,2226,2226,6262,6226,2622,2606,6226,2626,6262,6666
1450 DATA 6062,6600,6666,6666,6666,6666,66,600,6666,6666,6666,6666,60,0,6606,606
6,6606,6066,0,0,0,0,0,0,0
1460 '  ﾃﾝｼ 1
1470 DATA 60,10,0,0,0,0,0,0,0,6600,6666,0,7700,77,0,0,0,0,7777,7077,300,1100,111
1,700,7777,7777,3000,4000,1144,710,7777,7777,3,4444,4444,7710,7777,7777,3,4400,4
444,7700,7777,7777,7744,7777,7777,7777,707,7777,30,7700,7777,77,700,707,3
1480 DATA 7700,7777,7777,0,700,3,700,7777,7777,7177,10,3000,0,7777,7777,177,10,3
00,0,7700,7777,70,0,0,0,700,7177,10,0,0,0,0,100,10,0,0,0,0,0,0,0
1490 '  ﾃﾝｼ 2
1500 DATA 60,10,0,0,0,0,0,0,7700,77,0,6666,66,0,7707,7777,0,0,0,0,7777,7777,70,1
111,11,30,7777,7777,170,4411,4,3,7777,7777,177,4444,4444,3000,7777,7777,77
1510 DATA 4444,44,3000,7777,7070,7777,7777,7777,4477,7070,70,7700,7777,77,300,70
,0,7777,7777,77,3000,100,7717,7777,7777,70,3000,100,7710,7777,7777,0,3,0
1520 DATA 700,7777,77,0,30,0,100,7717,70,0,0,0,100,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1530 '  ﾊｰﾄ
1540 DATA 60,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,3300,3333,30,300,3333,33,3303,3333,3033,
3303,7733,3033,3333,3333,3333,3333,3333,3377,3333,3333,3333,3333,3333,3377,3333,
3333,3333,3333,3333,3377,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3303,3333,3333,3333
1550 DATA 3333,3033,3300,3333,3333,3333,3333,33,300,3333,3333,3333,3333,30,0,330
3,3333,3333,3033,0,0,0,3333,3333,0,0,0,0,300,30,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```
—キャラクタDATA（数字は，色を表わす）

★3月10日，ベーマガの「緑のみの虫」を一気に入れてRUNしたら，おもしろいのなんのって。その日は遅くまでやって151400点。つぎの日かぜをひいて学校を休んでしまった。(大阪府枚方市・**大崎一郎13才**)……**【影：ハハーッ。】**

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

LEAD MAN6000
（リード　マン）

河崎　誠一



こんにちは，このたびは，めでたく石川県立H工業高校に入学することができましたので，どんどんプログラムを送りたいと思います。これは，よくあるパターンのゲームですが，楽しんでください。

★HOW TO PLAY

岩や壁にぶつからないように，カーソル・キーでMAN（■）を動かし，ねずみ（▞）をつかまえてください。体が長いときにつかまえるほうが，得点が高くなります。岩(✚)にぶつかるとMANが1人減ります。5ひき食べるごとに1ROUNDクリアで，岩が増えていきます。

縮むことをうまく使い，体でとりかこむようにすれば，だれでもよい点が取れると思います。

★PROGRAM

僕の実力とN60BASICでは，これ以上のスピードは望めませんので，REMは全部省いて，マルチ・ステートメントを多用してください。おおまかなアイデアは，84年2月号，森 巧尚氏の「LEADMAN」の移植です。

CHECKER FLAG

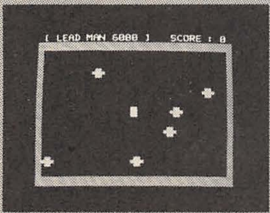
Dr.D：これは，なかなかのケッ作だ。森君のゲームのアイデアを参考にしたみたいだが，やはり，最初のうちは，どんどん，アイデアを参考にしたり，プログラムを移植したりして，勉強してもらいたいものだ。

編：でも，PC−6001の投稿は一番多いんだから，本当なら，オリジナルのゲームで挑戦してもらいたいと思うのですが，最近，他機種におされぎみです。

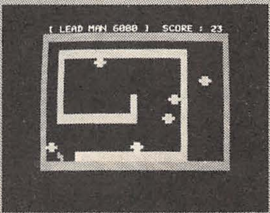
by はるちゃん



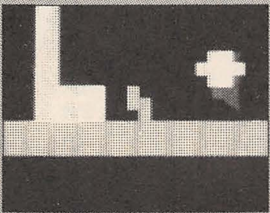
評…おいおい，Dr.には見せれない（影）



《写真1》さあ，ねずみをつかまえるのが役目だ



《写真2》ねずみを追いかけるMAN



《写真3》右から，岩，ねずみ，MANです



《写真4》ゲーム・オーバー。Ⓢキーでリプレイ

★ベーマガが分厚くなったということは，つぐ美さんが太ったということと，関係あるのかなあー。ねえ，影さん。（大阪府堺市・西野浩教12才）……【つぐ美：ムッ！影：話もできないほど，太ったんだって。つぐ美：ムッ！】

LEAD MAN 6000のプログラム・リスト

```
10 REM ::::::::::::::::::::::::
20 REM :::: LEAD MAN 6000 :::::
30 REM :::::: By kappa ::::::::
40 REM ::::::::::::::::::::::::
50 :
60 REM ♥♥♥♥♥♥ しょき せってい ♥♥♥♥♥♥♥♥
70 SCREEN 2,2,2:COLOR 1,0
80 CONSOLE 0,16,0,0:CLS
90 DIM H(300)
100 MM=3:QR=5:PP=0:Y=0
110 V(1)=-32:V(3)= 1
120 V(5)= 32:V(7)=-1
130 J=&HBF:Z=&HFF:N=&H9D
140 K=&H7F:L=&HED:M=&H2E
150 B$="s09o6c64"
160 C$="s09o5c64"
165 D$="s09o6ce64c64b64a64g"
170 E$="s09o5cegg5g10g15g20"
180 F$="v15o4e15f15g5d15b8aa"
190 G$="v15o4g46c64g64c64g64"
200 CONSOLE 1,16,0,0
210 PRINT " [ LEAD MAN 6000 ]";"
  SCORE :";T
220 REM ♥♥♥♥♥♥♥ CRT SUB ♥♥♥♥♥♥♥
230 A1$="t120l16o5s0m1000"
240 A2$="ccccgecdr16ddr8dgd"
250 A3$="ddddecedr8dddd"
260 PLAY A1$,A1$,A1$
270 PLAY A2$,"e4g4","o6c2"
280 PLAY A3$,"f4g4","o6c2"
290 FOR I=0 TO QR
300 R=INT(RND(1)*400)
310 POKE &HE241+R  ,N
320 POKE &HE241+R+1,M    :NEXT
330 FOR I=0 TO 30
340 POKE &HE220+I,Z
350 POKE &HE3E0+I,Z      :NEXT
360 FOR I=1 TO 13
370 POKE &HE220+I*32,Z
380 POKE &HE23E+I*32,Z   :NEXT
390 FOR I=1 TO 14
400 POKE &HE23F+I*32,0   :NEXT
410 POKE &HE30F,K
420 A=1:E=&HE30F:H(1)=E
430 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥ ランダム 1 ♥♥♥♥♥♥
440 RR=INT(RND(1)*4)+1
450 ON RR GOTO 460,470,480,490
460 Q=&HE301:GOTO 510
470 Q=&HE31C:GOTO 510
480 Q=&HE24F:GOTO 510
490 Q=&HE3CF:GOTO 510
500 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ランダム 2 ♥♥♥♥♥♥
510 R=INT(RND(1)*4)+1
520 ON R GOTO 530,540,550,560
530 W= 1 :GOTO 580
540 W=-1 :GOTO 580
550 W= 32:GOTO 580
560 W=-32:GOTO 580
570 REM ♥♥♥♥♥♥ LEAD MAN ♥♥♥♥♥♥♥
580 P=V(STICK(0))
590 IF P=0 THEN 710
600 POKE H(A),J:PLAY B$
610 A=A+1:H(A)=H(A-1)+P
620 H=PEEK(H(A)):POKE H(A),K
630 IF Q=H(A) THEN 740
640 IF H<>0 THEN 920
650 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥ MOUSE ♥♥♥♥♥♥♥♥
660 POKE Q,0:F=PEEK(Q+W)
670 IF F<>0 THEN 510
680 Q=Q+W:IF Q=H(A) THEN 740
690 POKE Q,L:GOTO 580
700 REM ♥♥♥♥♥♥♥ ちぢむぞー ♥♥♥♥♥♥♥
710 IF A=1 THEN 580
720 POKE H(A),0:A=A-1:PLAY C$
730 POKE H(A),127:GOTO 510
740 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥ POINT ♥♥♥♥♥♥♥♥
750 Y=Y+1:T=T+A:PLAY D$
760 FOR I=0 TO 10
770 POKE H(A),RND(1)*255   :NEXT
780 LOCATE 20,0
790 PRINT "SCORE :";T;
800 FOR I=2 TO A
810 POKE H(A),0:A=A-1    :NEXT
820 POKE &HE30F,K
830 IF Y-INT(Y/5)*5=0 THEN 860
840 GOTO 440
850 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥ CLEAR ♥♥♥♥♥♥♥♥
860 PLAY F$:QR=QR+5:PP=PP+1
870 LOCATE 9,8
880 PRINT " ROUND";PP;" CLEAR "
890 FOR I= 0 TO 1000:NEXT
900 CLS:GOTO 230
910 REM ♥♥♥♥♥♥♥♥ しんだか? ♥♥♥♥♥♥♥
920 MM=MM-1:PLAY G$
930 FOR I=0 TO 10
940 POKE H(A),RND(1)*255:  NEXT
950 IF MM=0 THEN 1010
960 LOCATE 10,8
970 PRINT " のこり MAN";MM;" "
980 FOR I=0 TO 600:NEXT
990 CLS:GOTO 230
1000 REM ♥♥♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥♥
1010 PLAY E$
1020 LOCATE 7,7
1030 PRINT " << GAME OVER >> "
1040 LOCATE 7,9
1050 PRINT " Replay [s] key "
1060 FOR I=0 TO 800    :NEXT
1070 S$=INKEY$
1080 R=INT(RND(1)*96)+1
1090 PLAY "l64n=r;"
1100 IF S$="s" THEN RUN
1110 GOTO 1070
```


★答の話,「あのさー」(アンサー)。洗濯の話,「ほしたらさー」。(三重県四日市市・**黒田知宏15才**)……【**影**：あっ，とんぼ。**編**：また，わけのわからないことを口走ってる。**影**：ねえ，編君。あっとんぼ。ねえったら,あっそぼ。】

PC-6001/mkII/6601/SR用
(モード1，ページ2)

ゴルフ
GOLF

小武海頼人



▷遊びかた

RUNすると，池（池のマーク）が六つ，木（♠）が10個，グリーン（⊙）が一つ，乱数で配置されます。自分は，四角に囲まれた左上すみにいます。

まず最初は，方向をカーソル・キーで入力します。方向は8方向あり，たとえば，右下の斜めにボールを移動させるには，[→]と[↓]を同時に押しますが，正確にまったく同時に押すように心掛けてください。

方向を入力したら，上に強さが表示されるので，タイミングよくスペース・キーを押してください（長ければ長いほど強い）。

また，障害物ですが，池と木に当たれば打数が1プラスされ，下へと落ちていきます。画面ワクをこえても，OBということで，1打プラスされ，1歩内側へと出ます。

グリーンですが，グリーンにさわっただけで，グリーン全体の拡大画面に変わります。うまくカップ・インして，つぎのホールへと進んでください。ホールは9ホールあり，規定数というのはありません。

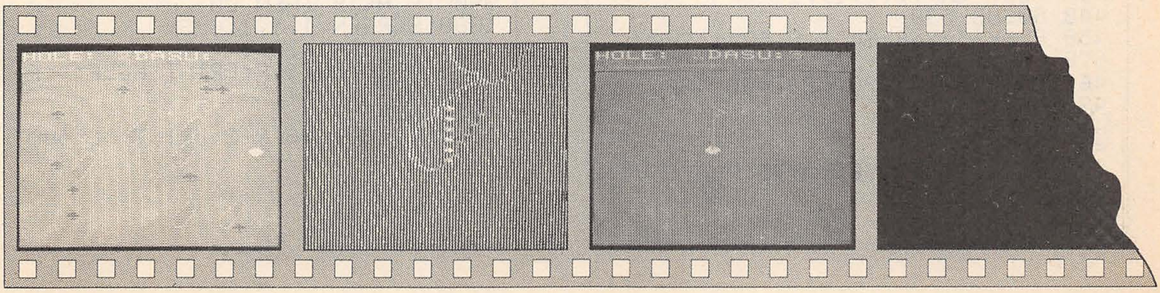
CHECKER FLAG

Dr.D：ゴルフ・ゲームだな。こういうゲームは，むずかしいぞ。ルールにのっとって作るだけじゃなく，いろんな要素，たとえば，風や，グリーンでの芝目とか，さらにクラブの選択，バンカーやラフからのショットなど，考えなければいけないことが，たくさんでてくる。いろんな場面を想定して作ってこそ，おもしろみが出てくる。このゲームも，そういう意味では苦しいところだが，苦労した点を認めよう。

▷プログラムについて

障害物の池や木に当たったなどは，“POINT”で判断しました。また，DATAで池を作り，640行でグリーンにのったときの位置を拡大したグリーンに合うように，乱数を少し加えて計算したりしました。

なお改造は，70行の10の値を大きくすれば，木の数が増え，730行の6の値を大きくすれば，池の数が増え，ゲームが難かしくなります。また，ホール数を変えるには，990行と1010行にある9の値を変えればよいのです。



《写真1》コースが乱数で表示されます

《写真2》おっと，池に落ちてしまいました

《写真3》ナイス・オン！グリーン上を表示する

★柔道部の人に，足をひきずりながら，「人間，なげたらあかんのや」と言おう。そうしたら……。（香川県観音寺市いしいしんさく）……【影：押さえこまれたんだろう。編：へそまがり。ところで，これは近鉄の鈴木投手の名言です。】

```
10 REM **********************
11 REM    By Y.K  *  GOLF
12 REM **********************
20 GR=0:X=9:H=H+1:Y=28:DA=0
30 GOSUB 700
40 PRINT "HOLE:  DASU:":COLOR 3:
LOCATE5,0:PRINT H
50 GOSUB 810
60 COLOR 2:LOCATEX1,Y1:PRINT "●"
;
70 FOR I=1 TO 10
80 GOSUB 860
90 IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN 80
100 COLOR 4:LOCATEX2,Y2:PRINT "♠
";:NEXT I
110 X3=X1*16+6:Y3=Y1*12+5
120 PSET (X3,Y3),3:PSET (X,Y),2
130 LINE (1,22)-(256,192),4,B
140 V=0:W=0:T=0:T1=0
150 REM **** かくどの せんたく ******
160 ON STICK(0) GOTO 180,190,200
,210,220,230,240,250
170 GOTO 150
180 GOSUB 260:W=-3:T1=3:GOTO390
190 GOSUB 260:V=4:W=-3:T=-4:T1=3
:GOTO 390
200 GOSUB 260:V=4:T=-4:GOTO390
210 GOSUB 260:V=4:W=3:T=-4:T1=-3
:GOTO 390
220 GOSUB 260:W=3:T1=-3:GOTO390
230 GOSUB 260:V=-4:W=3:T=4:T1=-3
:GOTO 390
240 GOSUB 260:V=-4:T=4:GOTO390
250 GOSUB 260:V=-4:W=-3:T=4:T1=3
:GOTO 390
260 REM ** DASU の かずを ひょうじ **
270 LINE (190,0)-(265,11),1,BF
280 DA=DA+1
290 COLOR 3:LOCATE11,0:PRINT DA
300 REM ***** つよさ を ひょうじ *****
310 FOR I=1 TO 8:COLOR 3:LOCATEI
,1:PRINT "—"
320 IF STRIG(0)=1 THEN S=I*4:RET
URN
330 NEXT I
340 FOR J=1 TO 8:COLOR 1:LOCATE9
-J,1:PRINT "—"
350 I=8-J
360 IF STRIG(0)=1 THEN S=I*4:RET
URN
370 NEXT J
380 GOTO 310
390 REM ** ボール の いどう と しょり **
400 FOR K=1 TO S
410 X=X+V:Y=Y+W
420 P=POINT (X,Y):PSET (X,Y),2
430 PSET (X+T,Y+T1),1
440 GOSUB 530
450 PLAY "v7o6c64":IF GR=1 THEN
670
460 ON P GOTO 470,580,490,490
470 NEXT K
480 GOTO 130
490 DA=DA+1
500 FOR I=1 TO 50:Y=Y+3:PLAY "v1
0o3c64"
510 P=POINT (X,Y):PSET (X,Y),2:I
F P=1 THEN 130
520 NEXT I
530 IF X>254 THEN X=253
540 IF X<5 THEN X=4
550 IF Y<23 THEN Y=23
560 IF Y>190 THEN Y=187
570 RETURN
580 REM ******* GREEN *********
590 LINE (0,21)-(256,192),1,BF
600 COLOR 2:LOCATE7,8:PRINT "●"
610 LINE (118,100)-(118,60),3
620 LINE -(130,65),3:LINE -(118,
70),3
630 LINE (1,22)-(256,192),4,B
640 GOSUB 900:X=118-((X3-X)*17)+
X4:Y=100-((Y3-Y)*30)+Y4
650 GR=1:PSET (X,Y),2:GOTO 130
660 REM **** GREEN での しょり ****
670 IF P=4 THEN 490
680 IF P=2 THEN 950
690 NEXT K:GOTO 130
700 REM ** START & いけ を えがく **
710 SCREEN 3,2,2
720 COLOR 2,1,1:CLS
730 FOR I=1TO 6
740 A1=INT(RND(1)*193)-30
750 B1=INT(RND(1)*135)+1
760 FOR I1=1 TO 11
770 READ A,B,C,D
780 LINE (A+A1,B+B1)-(C+A1,D+B1)
,3
790 NEXT I1
800 RESTORE:NEXT I:RETURN
810 REM **** RND *******
820 X1=INT(RND(1)*5)+11
830 Y1=INT(RND(1)*10)+6
840 IF X1=15 AND Y1=15 THEN 820
850 RETURN
860 X2=INT(RND(1)*14)+2
870 Y2=INT(RND(1)*14)+2
880 IF X2=15 AND Y2=15 THEN 860
890 RETURN
900 X4=(RND(1)*20)-10:Y4=(RND(1)
*20)-10:RETURN
910 REM ****** DATA *********
920 DATA 83,29,83,36,81,28,81,39
,79,29,79,42,77,30,77,44
930 DATA 75,32,75,48,73,33,73,49
,71,35,71,51,69,38,69,52
940 DATA 67,39,67,52,65,41,65,51
,63,43,63,49
950 REM ** HOLE と GAME OVER **
960 COLOR 4:LOCATE7,3:PRINT"IN!"
:PLAY"v7o8c64o7c30"
970 FOR I=1 TO 800:NEXT I
980 R=R+1:DA(R)=DA:D1=D1+DA(R)
990 IF H<>9 THEN 20
1000 SCREEN 1,1,1:CLS
1010 FOR R=1 TO 9
1020 LOCATE8,1+R:PRINT"HOLE:";R;
" DASU:";DA(R)
1030 NEXT R
1040 LOCATE 16,R+2:PRINT "ごうけい"
;D1
```

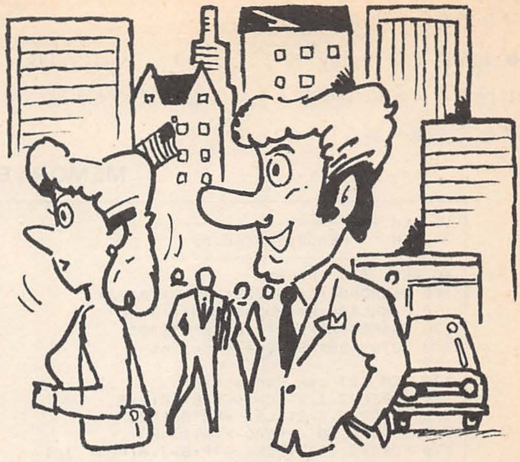
☆　　☆

★地獄のカレーライスを食べに行ったのですが，愛するライターに，火がつかなかったために，力いっぱい紫の炎が，まぶしかったぜ……。(福岡市・竪道　毅23才)……【影：めずらしい。OFにわけのわからない23才が登場した。】

PC-6001mkII/6601/SR用
(モード5，ページ4)

メモリーズ
MEMORIES

水谷 嘉宏



情 景

画面はニューヨークの中心マンハッタン。向かって右が北方向で，右手の緑はセントラルパークです。上の斜めの道路は劇場街ブロードウェイ。赤い■のマークはウインターハウスで，御存じのミュージカルcatsを上演中です。

その近くの青いⒽは，カーネギーホール。そのほか左下の青はエンパイアステートビル，他の青は教会，緑は公園です。

さて，何やらセカセカと動いているのは，劇場から抜け出して幸せを求めているcatsたちです。聞こえてくるのは……そうです，あのメモリーズ!!時は冬。寒暖計は零度以下です。まさに厳寒のニューヨークであります。

ゲーム

ウインターハウスの所に，赤く四角い毛布があります。これをカーソル・キーで動かし，catsを包みます。ただし，毛布と同じ色のcatsでないとだめです。catsを包むと毛布は暖かいオレンジ色になるので，これを建物か公園に運んでください。

ブジに避難させると毛布の色が変わってつぎに救うcatsの色を指示します。こうして，赤，橙，黄，緑，青，藍，紫（虹の色）の順に，7匹とも救出できたら完了です。

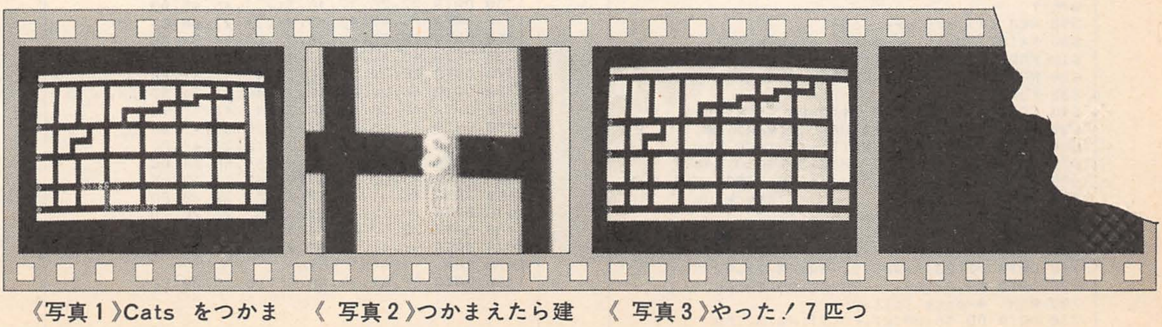
避難先がウインターハウスなら30点，公園なら10点，その他は20点とします。また，運んでいる途中に別のcatsに触れると，1点減点です。最高210点。

メモリーズの曲は5回演奏するので，この間に7匹救出してください。演奏が終わってもcatsが残っていたら失敗です。

8色ディスプレイでも，もちろんできますし，色が混乱してかえっておもしろいかもしれません。

プログラムについて

(1)BASIC部分では主に市街図を1ページ（&HC000～）に画き，そのメモリを色データで判断し，DIM代わりに使っています。
(2)マシン語部分は先頭(&HA000)から，cats 移動，プレイヤー移動，メモリーズ演奏のループを実行します(途中をEXECしない)。
(3)このメモリーズ演奏は，ゲームと同時に進行させる必要があるため，



《写真1》Cats をつかまえるのだ。 《写真2》つかまえたら建物か公園に運びます。 《写真3》やった！7匹つかまえたぞ

★えー編集部に告ぐ，編集部に告ぐ。もっと編集長に発言させること！特に影!!少しはほめられても，でしゃばるな！僕は編集長の味方です。がんばってください。(埼玉県上尾市・佐々木 実14才)……【編集長：ありがとう。】

●１ループごとに＆ＨＦＤ１Ｂ番地を見て，演奏中，（０でない）なら何もしない。

●演奏終了ならplay“××”を実行し，次回のplay　で実行する××の場所をメモっておく（××が最終マークなら先頭へ戻る）とやってます。

なお，1180～1470行がplay用のデータで，構成は文字数“××”，“××”　0で，これが10セット並んでいます（たとえば〃のコードは22）。

テンポなどは120行のＢＡＳＩＣで指定します。

MEMORIESのプログラム・リスト

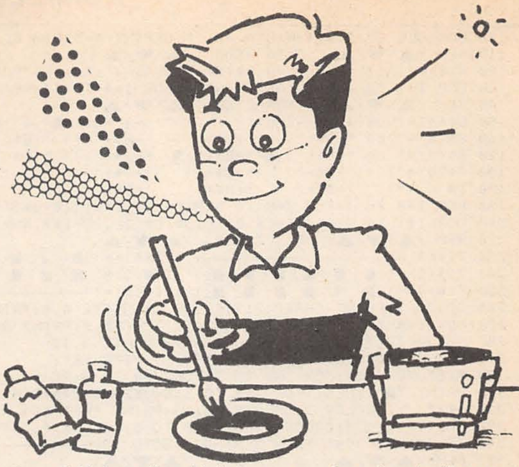
```
10 REM ---------------------
20 REM    MEMORIES (60.3)
30 REM ---------------------
40 REM  [1] pre-set
100 A=&HC000:C=&HA278:Y=C+8:F=1024
110 D=&HC400:N=&HA2C3:M=N+1:B=40
120 H=&HC0BA:PLAY"v10t80","t80"
130 GOTO 600:REM ope_code set
132 :
138 REM [2] map Manhattan
140 SCREEN2,1,1:CONSOLE 0,20,0,0
150 COLOR 6,3,2:CLS: RESTORE300
160 FORI=0 TO 6:READ P:S(I)=P
170 FORJ=2 TO17:POKE A+P+B*J,0:NEXT J,I
180 FORJ=0 TO 4:READ P:A(J)=P:Q=A+B*P
190 POKE  Q,132:POKE Q+F,&HAB
200 FORI=1 TO39:POKE Q+I,0:NEXT I
210 FORK=0 TO 6:POKE Q+S(K),8:NEXT K,J
220 FORK=0 TO31:READ P:Q=0-8*(K<15)
230 POKE  A+P,Q:NEXT K:E=160
240 FORI=0 TO 1:READ P:POKE A+P,E:NEXT
250 FORK=0 TO 2:READ P,Q,R,S
260 FORJ=Q TO S:T=A+B*J
270 FORI=P TO R:POKE T+I,176:NEXT I,J,K
280 FORK=0 TO 5:READ P,Q:R=172+3*(K=5)
290 POKE  A+P,R:POKE D+P,Q:NEXT
296 REM  *map-address
298 REM  (street/avenue)
300 DATA 3,7,12,18,24,30,36
310 DATA 1,7,11,15,18
318 REM  (b'way)
320 DATA 446,366,369,289,295,215,218
330 DATA 221,181,184,187,147,150,153
340 DATA 073,406,368;329,255,216,217
350 DATA 219,220,182,183,185,186,148
360 DATA 149,151,152,113,327,407
368 REM  (park/bldg etc)
370 DATA 1,2,2,3,9,12,10,13,37,2,39,14
380 DATA 522,&Hc1,562,&H25,379,&H25
390 DATA 665,&H25,353,&hb9,226,&H97
396 :
398 REM [3] main step
400 FORI=0 TO 6:P=Y+8*I
410 Q=INT(RND(1)*7):R=INT(RND(1)*5)
420 S=S(Q)+B*A(R)
430 T=D+S:IF PEEK(T) THEN 410
440 U=A+S:A$=HEX$(U)
450 POKE T,83:POKE U,PEEK(C+I)
460 POKE P, 1:POKE P+1,8
470 POKE P+2,VAL("&H"+ LEFT$(A$,2))
480 POKE P+3,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2))
490 POKE P+4,INT( RND(1)*4):NEXT
500 POKE H,137:POKE H+F,15
510 EXEC &HA000
520 LOCATE 4,19:P=PEEK(M):IFP THEN540
530 PRINT "fail!";:GOTO 550
540 PRINT PEEK(N)" points!";
550 PRINT " play more ?(y/n)";
560 A$=INKEY$:IF A$="n"THEN END
570 IF A$<>"y"THEN 560
580 IF P=0 THEN 140
590 CONSOLE 19,1:CLS:GOTO 400
596 :
598 REM [4] set ope_code
600 PRINT "Wait a monent please..."
610 FORI=0TO300:NEXT:OUT&H93,2
620 RESTORE 690:P=&HA000
630 FORJ=0 TO79:T=0
640 FORI=0 TO 7:READ M$:Q=VAL("&H"+M$)
650 POKE  P+I,Q:T=T+Q:NEXT I:READ C$
660 IF C$<>RIGHT$(HEX$(T),2) THEN 680
670 P=P+8:NEXT J:OUT &H93,3 :GOTO 140
680 OUT&H93,3:PRINT "error in";690+10*J:END
686 REM  ope code                checksum
688 REM  * presetting               --
690 DATA DD,E5,FD,E5,21,C0,A2,E5,0C
700 DATA DD,E1,AF,23,77,23,77,23,C4
710 DATA 77,23,36,05,21,BA,C0,22,92
720 DATA C8,A2,D9,21,88,A1,D9,00,66
728 REM  * cats loiter
730 DATA DD,36,00,07,FD,21,80,A2,5A
740 DATA FD,7E,00,B7,28,63,FD,7E,38
750 DATA 01,B7,28,0B,ED,5F,E6,07,24
760 DATA FE,04,30,03,FD,77,04,FD,AA
770 DATA 7E,04,CD,A0,A0,FD,66,02,F4
780 DATA FD,6E,03,54,5D,09,EB,1A,2D
790 DATA FE,09,38,29,BE,28,17,FE,63
800 DATA 9F,20,09,DD,7E,03,B7,20,FD
810 DATA 03,DD,35,03,FD,7E,04,EE,85
820 DATA 01,FD,77,04,18,23,CD,B9,3A
830 DATA A0,FD,36,00,00,EB,36,9F,93
840 DATA 09,36,53,18,14,7E,CD,B9,C2
850 DATA A0,EB,57,7E,72,FD,77,01,47
860 DATA FD,74,02,FD,75,03,09,36,27
870 DATA 53,11,08,00,FD,19,DD,35,94
880 DATA 00,20,8D,18,2B,00,00,00,F0
890 DATA 01,00,00,B7,20,03,01,D8,B4
900 DATA FF,FE,01,20,02,0E,28,FE,54
910 DATA 02,20,01,03,FE,03,C0,0B,F2
920 DATA C9,F5,FD,7E,01,77,01,00,B2
930 DATA 04,09,36,00,F1,C9,00,00,FD
938 REM  * player moves
940 DATA CD,61,10,B7,CA,53,A1,06,B9
950 DATA FD,04,CB,3F,20,FB,78,CD,6B
960 DATA A0,A0,2A,C8,A2,54,5D,09,8E
970 DATA EB,1A,FE,09,30,1E,7E,F5,CD
980 DATA DD,7E,01,77,01,00,04,09,E1
990 DATA 46,36,00,EB,22,C8,A2,7E,71
1000 DATA DD,77,01,F1,77,11,00,04,D2
1010 DATA 19,70,18,4F,47,7E,FE,9F,52
1020 DATA 20,49,78,FE,A9,20,04,3E,EA
1030 DATA 1E,18,0E,FE,AC,20,04,3E,50
1040 DATA 14,18,06,FE,B0,20,34,3E,72
1050 DATA 0A,DD,86,03,DD,77,03,DD,A4
1060 DATA 34,02,DD,7E,02,FE,07,38,D0
1070 DATA 0F,DD,7E,01,77,01,00,04,E7
1080 DATA 09,36,00,FD,E1,DD,E1,C9,A4
1090 DATA EB,21,78,A2,06,00,DD,4E,57
1100 DATA 02,09,7E,EB,77,01,00,04,F0
1110 DATA 09,36,0F,3A,1B,FD,B7,28,7F
1120 DATA 0F,0E,10,06,00,10,FE,0D,4E
1130 DATA 20,F9,C3,20,A0,00,00,00,9C
1138 REM  * play"memories"
1140 DATA D9,7E,B7,20,08,DD,35,04,4C
1150 DATA 28,C9,21,88,A1,E5,23,7E,C1
1160 DATA B7,CD,B3,1E,E1,16,00,5E,AA
1170 DATA 19,D9,C3,20,A0,00,00,00,75
1178 REM  * music of"memories"
1180 DATA 19,22,4C,31,32,4F,35,43,B1
1190 DATA 36,52,31,32,43,34,22,2C,B0
1200 DATA 22,4C,34,4F,33,43,45,22,CE
1210 DATA 00,17,22,52,31,32,4F,34,71
1220 DATA 42,4F,35,43,44,43,4F,34,13
1230 DATA 41,22,2C,22,47,43,22,00,5D
1240 DATA 12,22,4F,35,43,36,52,31,B4
1250 DATA 32,43,34,22,2C,22,41,45,9F
1260 DATA 22,00,17,22,52,31,32,4F,5F
1270 DATA 34,42,4F,35,43,44,43,4F,13
1280 DATA 34,47,22,2C,22,47,43,22,97
1290 DATA 00,1A,22,41,36,52,31,32,68
1300 DATA 41,34,52,31,32,46,47,41,F8
1310 DATA 47,46,22,2C,22,46,43,41,C7
1320 DATA 43,22,00,15,22,45,32,52,65
1330 DATA 22,2C,22,4C,31,32,45,45,A9
1340 DATA 46,47,46,45,45,34,22,00,B3
1350 DATA 1B,22,45,36,47,34,44,34,AB
1360 DATA 45,4C,38,46,47,41,42,22,FB
1370 DATA 2C,22,52,4C,34,47,43,41,EB
1380 DATA 46,22,00,1A,22,4C,31,32,53
1390 DATA 4F,35,43,4F,34,42,41,47,14
1400 DATA 32,45,45,43,22,2C,22,45,B4
1410 DATA 43,47,52,22,00,1B,22,47,82
1420 DATA 32,2E,4F,33,41,36,4F,34,DC
1430 DATA 43,22,2C,22,43,4C,31,32,A5
1440 DATA 46,41,47,47,34,52,22,00,BD
1450 DATA 15,22,43,32,2E,52,22,2C,7A
1460 DATA 22,52,43,44,45,46,45,46,11
1470 DATA 47,41,42,22,00,00,00,00,EC
1478 REM  * cats' color
1480 DATA 89,81,8B,8A,8E,8D,85,00,BF
```

★僕は，影さんの大ファンだ。オイ！そこのおまえ，もう一度言ってみろ！影さんの悪口を言うやつは，このオレが…このオレが…先生に言いつけたるぜ―。(秋田市・**影さんファン１号13才**)……【**影：私のファンはみんなさけない(？)**】

PC-8001/mkII/8801/mkII/ SR
(N-BASIC)用

ポップル
POPPLE

小川真太郎



READY

試験管おばけのポップル君は，絵の具工場のアルバイトを頼まれました。

そのアルバイトとは，右にある絵の具パイプから色をもらって，左に並んでいるビーカーに色を作ることなんです。ただし，作る色はそれぞれ決まっていて，これは右下にいる女の子に花をプレゼントすることで聞きだせます。

また，工場には2匹のピップル君がいて，あなたのジャマをします。こいつらに触れると花がどんどん取られてしまい，なくなるとミスです。

もちろん，こいつらと完全に重なったり，まちがった色を作ったりしてもミスです。

MAIN

操作は[2][4][6][8]です。なお，絵の具をもらったり，入れたり，また，女の子に花をあげたりということは，その方向へ進み続けることでできます。

このようにして，規定数の絵の具を作るとクリアとなり，手持ちの花に対応したボーナス点が加算されます。また，3面ごとにポップル君が1人増えます。

OVER

まず女の子についてです。女の子は面が進むごとに，うそをついたり，早口になったりします。また，自分の色が白くないとき，連続しては，聞くことができません。

また，ピップル君には縦型と横型があり，それぞれ動きが異なります。

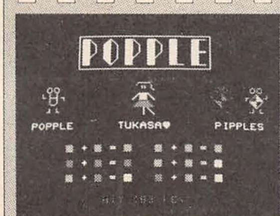
色についてはタイトルに表示されます。なお，これは光の近藤…いや，混合です。

CHECKER FLAG

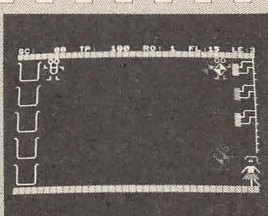
Dr.D：このアイデアはよいぞ。色を合成して作るとは，おもしろい。

編：やはり，ゲームはアイデアが一番重要ですね。

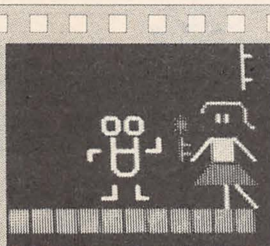
影：ワッハッハッ！だから，BBコーナーがあるんだ！



《写真1》タイトル画面。色の混合色を覚えよう



《写真2》右の絵の具パイプから左のビーカーに



《写真3》女の子に花をプレゼントしましょう



《写真4》あーあ，ポップル君が——

★はじめ，BLACK BOXに出そう思ったけど，アイデアが浮かばず，OFに送ることにしました。影さんスイマセン。（北海道旭川市・**わがはいはナイコンである12才**）…【**影**：あのコーナーは，誰がやってるか知ってる？よし。】

POPPLEのプログラム・リスト

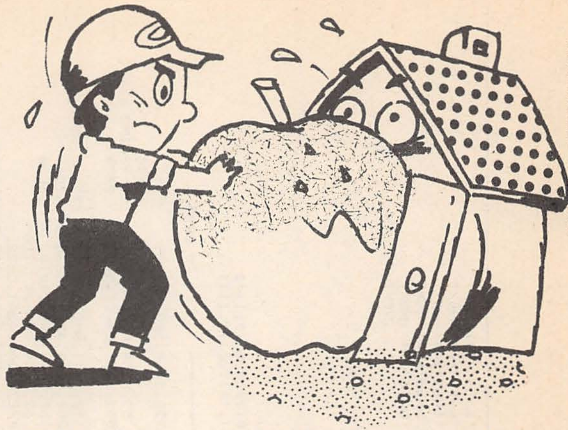
```
100 CONSOLE 23,2,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:DIM E(14):TP=10 ←──── 初期設定
110 REM /▲\▼/▲\  DATA READ  /▲\▼/▲\
120 A(0)=1:A(1)=2:A(2)=4:R$(0)="TUKASA:":R$(1)="POPPLE:":O$="ﾁｶﾞｳ !" ─┐ DATAの読み込みと
130 FOR I=1 TO 6:READ A$(I):NEXT:FOR I=0 TO 14:READ E(I):NEXT ─────┘ 文字の代入
140 REM /▲\▼/▲\  CHARACTER  /▲\▼/▲\
150 B$=STRING$(4,29)+CHR$(31):D$="  ┌┤"+B$+"■┘┌┤"+B$+"■┘├" ─┐
160 B$(0)=" oo "+B$+"┌├┘"+B$+" ∪ "+B$+" ┘└ ":B$(1)=B$(0)  │
170 B$(2)=" oo "+B$+"┌▲┘"+B$+" ▼/ "+B$+" ┘└ ":B$(3)=B$(2)  │
180 C$(0)="╲   ╱"+B$+"|   |"+B$+"|   |"+B$+"└──┘"        ├ キャラクタ作成
190 C$   ="     "+B$+"     "+B$+"     "+B$+"     "      │
200 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:MID$(B$(I*2),10+J*3)=CHR$(154-J):NEXT J,I
210 FOR I=1 TO 2:C$(I)=C$(0):MID$(C$(I),28-I*9,4)="├──┤":NEXT ─┘
220 REM /▲\▼/▲\  T I T L E  /▲\▼/▲\
230 TI$(0)=" ┌─────────────┐":TI$(1)="|█╲ ▲ █╲ █╲ █  █▔|" ─┐
240 TI$(2)="|█|█|█|█|█ █▁|":TI$(3)="|█/ █|█/ █/ █  █▔|"    ├ タイトル文字の代入
250 TI$(4)="|█ ▼ █ █ █▁ █▁|":TI$(5)=" └─────────────┘" ─┘
260 COLOR 7:PRINT CHR$(12);:COLOR 5:LOCATE 4,8:PRINT B$(0); ─┐
270 FOR I=0 TO 1:COLOR I+2:LOCATE 27+I*5,8:PRINT B$(I+2);:NEXT  │
280 PUT@A(17,7)-(19,11),E:COLOR 7:LOCATE 3,13               │
290 PRINT "POPPLE       TUKASA♥       PIPPLES";             ├ 画面上の文字のプリント
300 RESTORE 1050:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 5:READ A:COLOR A:LOCATE J*4+8,I*2+16
310 PRINT "■";:NEXT:FOR J=0 TO 1:B=J*24+I*240:POKE -1386+B,43:POKE -1378+B,61
320 NEXT J,I:COLOR 2:LOCATE 13,23:PRINT "HIT [S] KEY";:LINE 23,1 ─┘
330 FOR I=1 TO 7:COLOR I:FOR J=0 TO 5:LOCATE 9,J:PRINT TI$(J); ─┐ タイトル文字の色変化と
340 IF INKEY$<>"s" THEN NEXT J,I:GOTO 330 ──────────────┘ Sを押したかの判定のループ
350 REM /▲\▼/▲\  S T A R T  /▲\▼/▲\
360 SC=0:RO=1:LE=3:SG=0 ←──────────────── ゲームの初期値の設定
370 REM /▲\▼/▲\  S T A G E  /▲\▼/▲\ ←──── 画面クリア
380 COLOR 7,32,0:PRINT CHR$(12);:LOCATE 0,0
390 PRINT USING "SC:####0  TP:####0  RO:##  FL:15  LE:#";SC;TP;RO;LE; ←── 画面上部の文字プリント
400 LINE(0,1)-(37,22),"■",1,B:LINE(37,2)-(37,17),"├",5:FOR I=0 TO 4 ─┐
410 LOCATE 0,I*4+2:PRINT C$(0);:B(I)=INT(RND(1)*6)+1:C(I)=0:D(I)=0:NEXT ├ レンガ，壁，ビーカー，パイプ
420 FOR I=0 TO 2:COLOR 5:LOCATE 34,I*4+2:PRINT D$;                │ 女の子のプリント
430 LINE(34,I*4+3)-(34,I*4+4),"■",A(I):NEXT:PUT@A(35,17)-(37,21),E ─┘
440 REM /▲\▼/▲\  R E A D Y  /▲\▼/▲\
450 X=4:Y=2:Y(0)=18:Y(1)=Y:C=7:Z=0:FL=15:W=0:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT B$(0); ←── 初期変数設定と自分の表示
460 FOR I=0 TO 1:X(I)=30:COLOR 2+I:LOCATE X(I),Y(I):PRINT B$(2);:NEXT ←── ポップルの設定および表示
470 COLOR 7:LOCATE 16,15:PRINT "READY!";:FOR I=0 TO 80:BEEP 1:FOR J=0 TO 80-I ─┐
480 NEXT:BEEP 0:NEXT:LOCATE 16,15:PRINT "      ";:TU=0:AS=RO:IF AS>5 THEN AS=5 ─┘ 音&「READY」の表示
490 REM /▲\▼/▲\  P O P P L E  /▲\▼/▲\
500 I=INP(0):VX=X+2*((I=239)-(I=191)):VY=Y+2*((INP(1)=254)-(I=251)) ←── 押したキーに対応する移動量の代入
510 W=1-W:IF VX+VY=X+Y OR VY>18 OR VY<2 THEN 550 ←──── 自分が上下のはんいをこえたか？
520 A=Y¥4:IF VX<4 THEN 650 ELSE IF VX>30 THEN 610 ←──── 自分が左右のはんいをこえたか？
530 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT C$;:COLOR C:LOCATE VX,VY:PRINT B$(W); ←── ポップル移動
540 BEEP 1:X=VX:Y=VY:BEEP 0 ←──────────────── 「ピッ」という音
550 REM /▲\▼/▲\  P I P P L E  /▲\▼/▲\
560 U=X(W):V=Y(W):D=RND(1)*3:IF D=<W THEN U=U+2*SGN(X-U) ELSE V=V+2*SGN(Y-V) ←── 敵の移動量代入
570 COLOR 7:LOCATE X(W),Y(W):PRINT C$;:COLOR W+2:LOCATE U,V:PRINT B$(2+D¥2); ←── 敵の移動
580 X(W)=U:Y(W)=V:FOR I=0 TO 1:A=ABS(X-X(I))+ABS(Y-Y(I)):IF A=0 THEN 910 ←── 自分と重なった？
590 IF A<3 THEN FL=FL-1:COLOR 7:LOCATE 30,0:PRINT USING "##";FL; ←── 花を取られた時の処理
600 NEXT:IF FL<1 THEN 910 ELSE 490 ←──────────── 花がなくなったかの判定
610 REM /▲\▼/▲\  GET COLOR  /▲\▼/▲\
620 IF C<7 OR YMOD4<>2 THEN 550 ELSE IF A=4 THEN 770 ELSE IF A=3 THEN 550 ←── 色を取れるかの判定
630 BEEP 1:C=A(A):F(0)=7:F(1)=C:TU=0:FOR I=0 TO 15:BEEP 1:COLOR F(IMOD2) ─┐ 変数に値の代入と
640 LOCATE X,Y:PRINT B$(IMOD2);:BEEP0:FOR J=0 TO 20:NEXT J,I:GOTO 550 ─┘ 自分のプリント
650 REM /▲\▼/▲\  PUT COLOR  /▲\▼/▲\
660 IF C=7 OR C(A)=2 OR YMOD4<>2 THEN 550 ←──────── 色を入れられるかの判定
670 C(A)=C(A)+1:IF D(A)<>C THEN D(A)=D(A)+C
680 BEEP 1:C=7:COLOR D(A):LOCATE 0,A*4+2:PRINT C$(C(A));:COLOR 7:LOCATE X,Y ─┐ 自分とビーカーの表示と
690 PRINT B$(0);:BEEP 0:IF C(A)<2 THEN 550 ELSE IF D(A)<>B(A) THEN 880 ─┘ 色ができたかの判定
700 Z=Z+1:SC=SC+RO:LOCATE 3,0:PRINT USING "####";SC;:IF Z<AS THEN 550 ←── スコア表示とクリアの判定
710 REM /▲\▼/▲\  C L E A R  /▲\▼/▲\
720 COLOR 6:LOCATE X,Y-1:PRINT "ﾜｰｲ!";:COLOR 7:LOCATE X+1,Y:PRINT "^^"; ←── ポップルの喜んだ顔表示
730 COLOR 5:LOCATE 15,15:PRINT "BONUS";RO*FL*10;:SC=SC+RO*FL ←── ボーナス表示
740 FOR I=0 TO 80:BEEP 1:FOR J=0 TO I*2:NEXT:BEEP 0:NEXT ←──── 音
750 COLOR 7:LOCATE 3,0:PRINT USING "####";SC;:IF ROMOD3=0 THEN LE=LE+1 ←── スコア表示と1人追加の判定
760 RO=RO+1:FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 370 ←──────── 時間かせぎ
770 REM /▲\▼/▲\  T A L K  /▲\▼/▲\
780 IF TU=1 THEN 550 ELSE FL=FL-1:COLOR 7:LOCATE 30,0:PRINT USING "##";FL; ←── 花の残り数表示
790 COLOR 2:LOCATE 34,18:PRINT "*";:COLOR 4:LOCATE 34,19:PRINT "├";CHR$(11); ←── 花の表示
800 RESTORE 1040:FOR I=0 TO 4:READ A$:COLOR (IMOD2)*3+2 ─┐
810 PRINT R$(IMOD2);A$;:GOSUB 860:NEXT:FOR I=0 TO 4:COLOR 2  ├ おしゃべりの部分
820 PRINT R$(0);:COLOR 7:P=B(I):IF RND(1)*20<RO THEN P=RND(1)*6+1
830 PRINT " ﾊ ";A$(P);:POKE -432,49+I:GOSUB 860:NEXT ─┘
840 COLOR 5:PRINT R$(1);"ｱﾘｶﾞﾄｳ !":GOSUB 860:LINE(0,23)-(37,24),"",BF ─┐
850 LINE(34,18)-(34,19),"":TU=1:GOTO 550 ─┘ 花などを消して550行へ
860 REM /▲\▼/▲\  W A I T  /▲\▼/▲\
870 FOR J=0 TO 1400-RO*80:NEXTJ:BEEP1:FOR J=0 TO 100:NEXTJ:BEEP 0:PRINT:RETURN ←── 時間かせぎ
880 REM /▲\▼/▲\  BAD COLOR  /▲\▼/▲\
890 V=17:FOR I=29 TO 4 STEP -1:COLOR IMOD7+1:LOCATE I,V:PRINT O$;:LOCATE I,V ─┐
900 BEEP 1:FOR J=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:COLOR 7:PRINT SPC(6);:V=V+SGN(Y-V):NEXT ─┘ 「チガウ！」の移動
910 REM /▲\▼/▲\  O U T  /▲\▼/▲\
920 BEEP 1:LE=LE-1:COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT B$(0);:LOCATE X+1,Y:PRINT "xx"; ─┐ ポップルの泣き顔表示と
930 LOCATE X,Y-1:PRINT "ｴｰﾝ!";:FOR I=0 TO 5000:NEXT:BEEP 0:IF LE>0 GOTO 370 ─┘ ゲーム・オーバーの判定
940 REM /▲\▼/▲\  GAME OVER  /▲\▼/▲\
950 TI$(0)="┌─┐┌─┐┌┬┐┌─  ┌─┐╭─╮┌─┐" ─┐
960 TI$(1)="| ╲├─┤|||├─  |  ||  |├─ ├┬┘" ├ ゲーム・オーバーの文字代入
970 TI$(2)="└─┘└ ┘└ ┘└─  └─┘└─┘└─┘└┘" ─┘
980 FOR I=0 TO 20:COLOR IMOD7+1:BEEP 1:FOR J=0 TO 2:LOCATE 7,10+J ─┐
990 PRINT TI$(J);:NEXT:BEEP 0:NEXT:IF SC>TP THEN TP=SC ─┘ ゲーム・オーバーの文字の表示ループ
1000 COLOR 2:LOCATE 14,20:PRINT "HIT [S] KEY";:WAIT 4,8,255:GOTO 220 ←── Sキーでスタート
1010 REM /▲\▼/▲\  D A T A S  /▲\▼/▲\
1020 DATA ｱｵ,ｱｶ,ﾑﾗｻｷ,ﾐﾄﾞﾘ,ﾐｽﾞｲﾛ,ｷｲﾛ,-14180,-14187,-14179,-6112,-6110 ─┐
1030 DATA -14178,-5906,26759,-5905,18660,18566,18661,-6112,-5994,-5905  ├ 色の名・女の子・お話し・タイトル
1040 DATA ﾏｧ ｶﾜｲｲ ﾊﾅ !,ｷﾐ ﾆ ｱｹﾞﾙﾖ,ﾎﾝﾄ ? ｳﾚｼｲﾜ !,ｿﾉｶﾜﾘ ﾆ ･･･,ｳﾝ ﾜｶｯﾃﾙ  │ での色の合成のデータ
1050 DATA 1,1,1,4,4,4,2,2,2,1,4,5,1,2,3,2,4,6 ─┘
```

★影さん，そうとうヒマなんですね。でてくるのは，ＯＦとイラストだけですね。（神奈川県横浜市・笹　義人13才）……
【影：何をおっしゃる，笹さん。他にも登場してるでしょ。ＢＢコーナーとか，それに一。ごめん，もう書く欄がない。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR
(N-BASIC)用

キャリング CARRYING フルーツ FRUITS

柴森　義和



STORY

たかちゃんは，“ごろごろ”につかまり，氷の国に閉じ込められてしまいました。しかし，小屋で見張りをしている“しゃくしゃく”は，青りんごがとっても好きなので，青りんごを持っていくと，逃がしてくれるでしょう。

HOW TO PLAY

たかちゃんを操作して青りんごを小屋に運びます。青りんごを四つ運ぶとクリアです。青りんごや氷は，1回押すと何かにぶつかるまで止まりません。氷は，押した方向のとなりに，壁や氷や青りんごがあるとつぶれます。

KEYそーさ

8 2 4 6で上下左右です。スペース・キーで氷，青りんごを押します。 RETURN でGIVE UPです。チャンスは3回です。

その他

壁をみてください。PC，SMCなどちゃんと機種があって，1番上に説明があるでしょ!!

CHECKER FLAG

編：一見したところ，ただのそうこ番のようなゲームと思いましたが，実は，だいぶちがうんですよね。

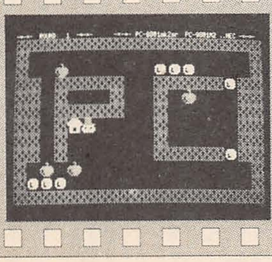
Dr.D：そうこ番とペンゴをたして，2で割ったようなゲームだな。面のデータに工夫がみられる。

影：このゲームやったら。頭がイタイよー。

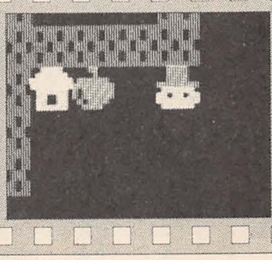


by ヨシオくん

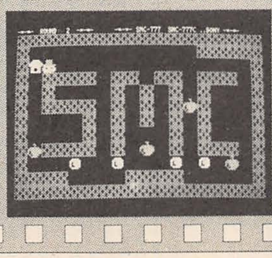
評…実在の先生かな(編)



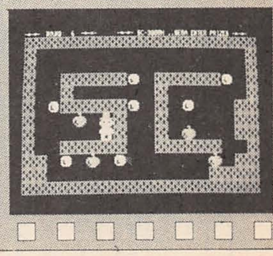
《写真1》これが1面のPC画面



《写真2》うまく青りんごを家に運びます



《写真3》2面ではほらこのとおり，SMC画面



《写真4》6面のSC画面。頭を使いましょう

★では問題!つぎの三つのうち，電波新聞社に最も近い大使館はどれでしょう。①ネパール大使館②タイ大使館③ソ連大使館広報部。(神奈川県大和市・秋山孝之14才)……【編：近くにいてもわからないもんですね。影：ズバリ④番。】

CARRYING FRUITSのプログラム・リスト

```
0 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1 '      Carrying Fruits
2 '                    1985年 3月 17日
3 '                                  by Y.Shibamori
4 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
100 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:COLOR2,0,1:PRINTCHR$(12)
110 DIMA%(7),B%(7),C%(7),D%(7),M$(15):GOSUB700
120 CH=3:RO=0
130 LL=0:GOSUB520:GOTO210
140 '
150 '  -=-=-=-=-=- TAKAchan MOVE -=-=-=-=-=-
160 '
170 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=((I0=191)-(I0=239))*(I1=255):VY=(I1=254)-(I0=251)
180 IFINP(1)=127THEN430ELSEIF(VX=0)*(VY=0)THEN170ELSEIFINKEY$=" "THEN250
190 X=X+VX*4:Y=Y+VY*2:IFPEEK(X+Y*120-3327)>0THENX=X-VX*4:Y=Y-VY*2:GOTO210
200 LINE(X-VX*4,Y-VY*2)-(X-VX*4+3,Y-VY*2+1),CHR$(0),B
210 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),A%:GOTO170
220 '
230 '  -=-=-=-=-=- PUSH!! PUSH!! -=-=-=-=-=-
240 '
250 P=PEEK(X+VX*4+Y*120+VY*240-3327):IF(P=&H9F)+(P=&HEC)+(P=&H0)THEN170
260 XX=X+VX*4:YY=Y+VY*2:ON-(P=&HC8)-(P=&HC0)*2GOTO270,350
270 P=PEEK(XX+VX*4+YY*120+VY*240-3327):IFP=&HECTHEN300ELSEIFP>0THEN170
280  LINE(XX,YY)-(XX+3,YY+1),CHR$(0),B:XX=XX+VX*4:YY=YY+VY*2
290 PUT@A(XX,YY)-(XX+3,YY+1),C%:BEEP1:BEEP0:GOTO270
300 LL=LL+1:LINE(XX,YY)-(XX+3,YY+1),CHR$(0),B
310 IFLL<4THENFORI=0TO160:BEEPIMOD4:NEXT:GOTO170
320 RO=RO+1:FORI=0TO320:BEEPIMOD4:NEXT:IFRO<16THEN130
330 LOCATE19,10:PRINT"All Round Clear! All Round Clear!"
340 FORI=0TO100:BEEP1:FORJ=ITO100:NEXT:BEEP0:NEXT:GOTO480
350 IFPEEK(XX+VX*4+YY*120+VY*240-3327)=0THEN370
360 BEEP1:FORI=0TO10:BEEP0:X=X+VX*4:Y=Y+VY*2:GOTO200
370 IFPEEK(XX+VX*4+YY*120+VY*240-3327)>0THEN170
380  LINE(XX,YY)-(XX+3,YY+1),CHR$(0),B:XX=XX+VX*4:YY=YY+VY*2
390 PUT@A(XX,YY)-(XX+3,YY+1),D%:BEEP1:BEEP0:GOTO370
400 '
410 '  -=-=-=-=-=- MISS!! MISS!! -=-=-=-=-=-
420 '
430 BEEP1:FORI=0TO30:NEXT:BEEP0:CH=CH-1:IFCH>0THEN130
440 '
450 '  -=-=-=-=-=- GAME OVER -=-=-=-=-=-
460 '
470 LOCATE19,10:PRINT"G A M E  O V E R"
480 LOCATE57,20:PRINT"PUSH [HOMECLR]":IFINKEY$<>CHR$(12)THEN480ELSE120
490 '
500 '  -=-=-=-=-=- SCREEN PAINT -=-=-=-=-=-
510 '
520 COLOR2,0,1:PRINTCHR$(12);:RESTORE910:IFRO>0THENFORI=1TORO*27:READA$:NEXT
530 FORI=1TO23STEP22:FORJ=3TO71STEP4:PUT@A(J,I)-(J+3,I+1),B%:NEXT:NEXT
540 FORI=3TO71STEP68:FORJ=1TO23STEP2:PUT@A(I,J)-(I+3,J+1),B%:NEXT:NEXT
550 FORI=1TO2:FORY=3TO21STEP2:READA$:IFA$=""THEN590
560 FORJ=1TO4:M$=M$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1))):FORK=1TO4
570 IFVAL(MID$(M$,K,1))THEN ONIGOSUB650,660
580 NEXTK:NEXTJ
590 NEXTY:NEXTI
600 FORI=0TO3:READA$:A=VAL("&H"+A$):X=(AMOD16)*4+7:Y=(A¥16)*2+3
610 PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),C%:NEXT:READA$:A=VAL("&H"+A$):X=(AMOD16)*4+7
620 Y=(A¥16)*2+3:PUT@A(X,Y)-(X+3,Y+1),E%:READA$:A=VAL("&H"+A$):X=(AMOD16)*4+7
630 Y=(A¥16)*2+3:COLOR7:LOCATE3,0:PRINTUSING"-=-=-  ROUND: ##  -=-=-";RO+1;
640 READG$:PRINT"    -=-=- ";G$;" -=-=-";:RETURN
650 PUT@A(J*16+K*4-13,Y)-(J*16+K*4-10,Y+1),B%:RETURN
660 PUT@A(J*16+K*4-13,Y)-(J*16+K*4-10,Y+1),D%:RETURN
670 '
680 '  -=-=-=-=-=- CHARA GENERATE -=-=-=-=-=-
690 '
700 FORI=0TO3 :READA$:A%(I)=VAL("&H38"+A$):NEXT
710 FORI=4TO7 :READA$:A%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
720 FORI=0TO7 :READA$:B%(I)=VAL("&H58"+A$):NEXT
730 FORI=0TO7 :READA$:C%(I)=VAL("&H98"+A$):NEXT
740 FORI=0TO7 :READA$:D%(I)=VAL("&HB8"+A$):NEXT
750 FORI=0TO3 :READA$:E%(I)=VAL("&HB8"+A$):NEXT
760 FORI=4TO7 :READA$:E%(I)=VAL("&HD8"+A$):NEXT
770 FORI=0TO15:READ  M$(I)               :NEXT:RETURN
780 '
790 '  -=-=-=-=-=- CHARA DATA -=-=-=-=-=-
800 '
810 DATA 88,FF,FF,88,F6,FD,DF,6F
820 DATA 9F,7F,9F,7F,9F,EF,9F,EF
830 DATA C8,DC,CF,8C,43,FB,FF,37
840 DATA C0,E6,EE,0C,30,54,77,03
850 DATA EC,FF,FF,CE,F0,9F,F9,0F
860 DATA 0000,1000,0100,1100,0010,1010,0110,1110
870 DATA 0001,1001,0101,1101,0011,1011,0111,1111
880 '
890 '  -=-=-=-=-=- STAGE DATA -=-=-=-=-=-     [" "= 0000 ]
900 '
910 DATA      ,    ,D7EB,5428,D728,5028,5028,50EB,    ,
920  :DATA    ,00E0,0004,    ,    ,    ,0004,    ,7000
930  :DATA  12,  3B,  81,  83,  53,  54,PC-8801mk2sr  PC-9801M2 ..NEC
940 DATA  000F,    ,ED67,2451,E551,0551,0541,E547,    ,7870
950  :DATA    ,    ,    ,    ,    ,    ,    ,8441,
960  :DATA  4B,  70,  78,  8E,  10,  11,SMC-777  SMC-777C ..SONY
970 DATA  0C30,    ,8763,02C1,0280,4280,42C1,C363,1000,100C
980  :DATA    ,0008,0014,0000,0100,0008,0008,0010,    ,0C30
990  :DATA  14,  46,  4D,  77,  63,  64,IBM-JX ..IBM
1000 DATA  000E,    ,87E3,0222,02E3,42A0,42A1,C323,    ,
1010  :DATA    ,    ,0008,    ,    ,0800,2000,2000,2000,2220
1020  :DATA  46,  67,  83,  89,  64,  54,JR-100  JR-200 ..NATIONAL
1030 DATA      ,    ,C681,8301,0101,0101,8301,C601,    ,000E
1040  :DATA    ,5580,    ,    ,3010,    ,    ,    ,    ,
1050  :DATA  31,  46,  52,  6B,  71,  70,X1turbo  X1-Ck ..SHARP
1060 DATA      ,    ,C7E3,4020,C728,0428,0428,C7E3,1008,100E
1070  :DATA    ,    ,0804,    ,2880,    ,    ,    ,4400,
1080  :DATA  53,  6B,  84,  8D,  65,  55,SC-3000H ..SEGA ENTER PRIZES
1090 DATA      ,    ,BDBD,5507,5D32,5122,1127,1DBD,    ,
1100  :DATA    ,000B,    ,    ,    ,    ,    ,0040,0905,
1110  :DATA  1E,  4B,  67,  89,  22,  12,MSX ..MICROSOFT
1111 DATA      ,    ,BDBD,5527,5D32,5522,1527,15AD,    ,
1112  :DATA 0140,0001,    ,    ,    ,    ,C000,0028,0440
1113  :DATA  11,  25,  5B,  68,  31,  41,MAX MACHINE ..COMODOLE
1120 DATA      ,    ,C363,42A2,C7A2,C4A2,C422,C722,    ,000E
1130  :DATA 0800,4202,0010,    ,    ,1010,    ,0010,    ,
1140  :DATA  19,  26,  81,  8B,  7C,  6C,BASIC MASTER L3mk5 ..HITACHI
1150 DATA      ,    ,C763,44C1,C780,4180,43C1,4663,    ,
1160  :DATA    ,0440,2018,    ,    ,    ,    ,    ,0010,080E
1170  :DATA  12,  4E,  51,  59,  5C,  4C,RX-78 ..BANDAI
1180 DATA      ,    ,2AB7,2290,2290,6390,4190,C9B7,    ,
1190  :DATA 0005,    ,0040,4102,    ,    ,0002,0200,0004,2400
1200  :DATA  11,  33,  4A,  71,  63,  53,VIC-1001 ..COMODOLE
1201 DATA      ,    ,C6E3,4520,45E3,4502,4402,44E3,    ,
1202  :DATA    ,    ,2010,    ,1010,    ,    ,2010,1020,4800
1203  :DATA  1D,  2E,  5A,  74,  6C,  5C,M5  M5Pro ..SORD
1210 DATA  700E,1000,D6E3,450A,4589,45C0,4420,44E3,
1220  :DATA    ,    ,    ,0020,2000,    ,0100,0900,0100,AC00
1230  :DATA  57,  5D,  61,  81,  24,  14,MZ-1500  MZ-2200 ..SHARP
1240 DATA  000F,    ,C781,4001,C701,0401,0401,C701,0008,000F
1250  :DATA 1000,1800,1002,0004,0800,    ,000A,1000,1001,1000
1260  :DATA  1C,  64,  6A,  6E,  33,  34,MB-S1 ..HITACHI
1270 DATA      ,    ,C763,40A2,C3A2,40A2,4022,4022,0810,0E70
1280  :DATA 4208,1580,0800,    ,    ,2800,    ,2000,0400,2008
1290  :DATA  31,  67,  7E,  8B,  76,  75,FM-NEW7  FM-77L4 ..FUJITSU
1300 DATA      ,    ,C7E3,4022,C3E3,4020,4020,4020,    ,
1310  :DATA    ,2822,    ,2204,    ,    ,    ,0018,2042,
1320  :DATA  46,  51,  54,  5B,  33,  34,FP-1100  FP-3000 ..CASIO
```

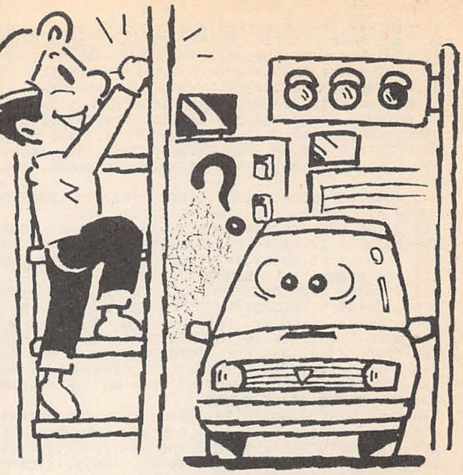
★ありそうでないもの…編の借金，影の貯金。似てそうで似てないもの…日本中が感動する編の言葉と，日本中にカンドウされた影の行動。(長野市・**小林康夫13才**)……**【つぐ美**：ありそうでないもの，影さんの家。どこ泊まってんの？**】**

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

シグナル

SIGNAL

空矢留蔵



♣CONTENT

あなたは，自動車や穴をよけて，家を10軒取ってください。階段は，その段のまん中にある，信号機の色が青のときだけ，上り下りができます。

それから，家を5軒取ると，自由に30秒だけ無敵になります。これを『無敵ＴＩＭＥ』といいます。無敵というのは，車でも穴でも平気ですが，30秒ですよ!!

♣PLAY!

8 2 4 6で，上下左右に移動です。もう，おなじみですねー！それから，スペース・キーで『無敵ＴＩＭＥ』です。なお，家を5軒以上取っていなければ，『無敵ＴＩＭＥ』にはなりません。あしからず!!

♣NOTICE!

最後のＤＡＴＡは，面のパターンですが，これは全部大文字で入力してください。

280行のＤ＄＝〝ＡＢＣ…〟も大文字で入力してください。

♣BONUS!

10軒取り終わったときの残りのＴＩＭＥが，ＳＣＯＲＥに加算されます。『無敵ＴＩＭＥ』のままＣＬＥＡＲすると，ＴＩＭＥが少ないのでＢＯＮＵＳも少なくなりますよ。

面は，10面までＣＬＥＡＲするとＨＡＰＰＹ ＥＮＤなので，足りない人は改造して増やしてくださいね！

参考

音楽は，ベーマガ2月号の「ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ」を使いました。

CHECKER FLAG

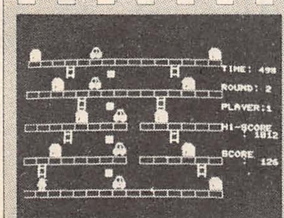
Dr.D：たしかに画面はきれいだが，アイデアは今までのゲームと，なんら変わっていない。

編：プログラム・テクニックはどうですか？

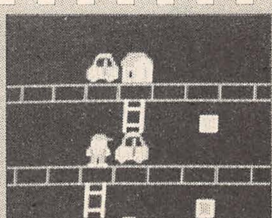
Dr.D：まあまあだな。メイン・ルーチンは，前のほうにもってきたほうが，速くなるぞ。

影：がんばろう！

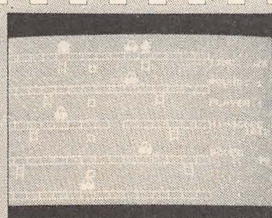
◇　◇



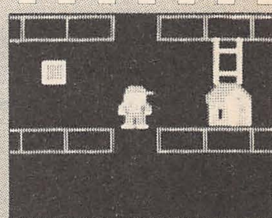
《写真1》家を10軒取れ！でも車や穴が―



《写真2》かわいいキャラクタもゲームに花を…

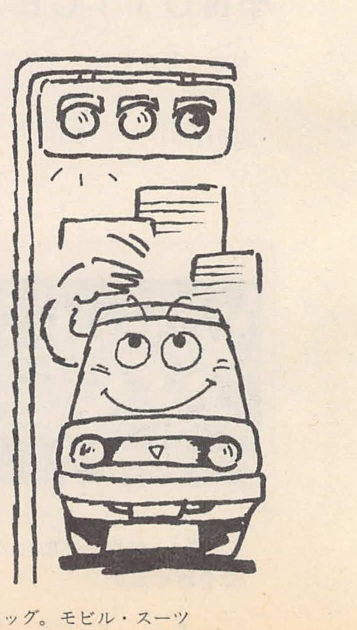


《写真3》無敵タイムになると画面の色が変わる



《写真4》あー，穴に落ちてしまった

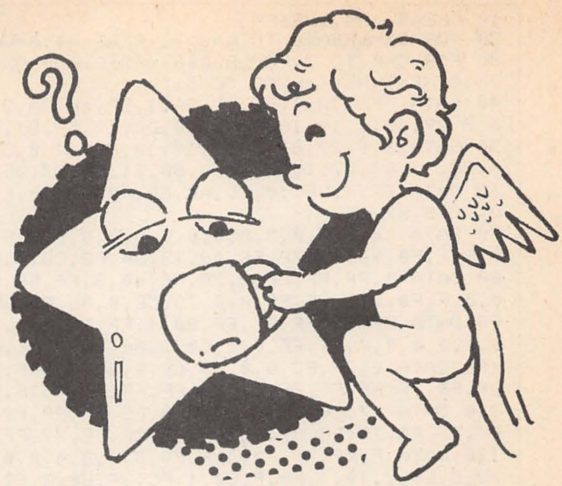
```
10 WIDTH40,25:CMDSCREEN2,0,6:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HE91A
20 CMDCLS3:DIM A%(50),B%(50),C%(50),X(5),S(5),G(5):T=500:R=1:P=3:H=0:S=0:K=0
30 FORI=0TO33:READA$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
40 FORI=0TO31:READA$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 FORI=0TO31:READA$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 FORI=&HE900TO&HE923:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
70 DATA20,10,0,0,500,54,1500,55,1500,5455,3F00,FF,3C00,F3,3F00,FF,AA00,80AA
80 DATA8A02,A0A8,8A02,A0A8,C503,F054,1500,55,1500,15,1500,15,1500,15,FF00,C03F
90 DATA20,F,A00,AA,2A00,AA,2000,8000,8000,8020,8000,2020,8000,2020,8002,820
100 DATAAA0A,AA8A,EA2A,AA8A,EA2A,AA8A,AA2A,AA8A,6A29,6A89,9A26,9AA6,9006,6006,40
01,4001
110 DATA20,F,5500,55,5500,4055,5501,5057,5505,D45F,5515,F57F,5515,3DFC,5515,FFFF
,AA0A,ABBE,AA0A,ABBE,820A,8BBE,820A,ABBE
120 DATA820A,ABBE,820A,ABBE,AA0A,ABBE,AA0A,ABBE
130 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
140 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
150 REM ■■■■■ TITLE ■■■■■
160 LOCATE4,8:COLOR3:PRINT"◢◣ ▀█▀ ◢◣ █◣ |◢◣ █":LINE8,1
170 LOCATE4,9:COLOR2:PRINT"▔◣  █  █_ █◥ |█━┫ █":LINE9,1
180 LOCATE4,10:COLOR1:PRINT"◥◤ ▄█▄ ◥◤█ █ ◥█ |█▁▁":LINE10,1:LINE12,1
190 CMDPUT(100,110),A%:LOCATE17,15:PRINT"・・・ YOU"
200 CMDPUT(100,130),B%:LOCATE17,17:PRINT"・・・ CAR"
210 CMDPUT(100,150),C%:LOCATE17,19:PRINT"・・・ HOUSE"
220 LOCATE10,12:COLOR7:PRINT"PUSH ANY KEY":IFINKEY$=""THEN220ELSECMDCLS1
230 REM ■■■■■ STAGE ■■■■■
240 CMDCLS3:FORI=24TO199STEP40:FORJ=0TO240STEP16
250 CMDLINE(0,I)-(J,I+8),1,B:NEXTJ:CMDPUT(112,I-16),B%:NEXTI
260 FORI=40TO180STEP40:CMDLINE(104,I)-(111,I+7),3,B:NEXT:CMDPUT(48,168),A%
270 READA$:FORI=1TO20STEP2:B$=MID$(A$,I,1):C$=MID$(A$,I+1,1)
280 D$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
290 B=INSTR(D$,B$)-1:C=INSTR(D$,C$)-1:CMDPUT(B*16,C*8),C%:NEXT
300 READA$:FORI=1TO16STEP2:Z$="┣"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"┣"
310 COLOR5:B$=MID$(A$,I,1):C$=MID$(A$,I+1,1)
320 B=INSTR(D$,B$)-1:C=INSTR(D$,C$)-1:LOCATEB,C:PRINT Z$:NEXT
330 READA$:FORI=1TO10STEP2:B$=MID$(A$,I,1):C$=MID$(A$,I+1,1)
340 B=INSTR(D$,B$)-1:C=INSTR(D$,C$)-1
350 CMDLINE(B*16+1,C*8)-(B*16+15,C*8+10),0,BF:NEXT
360 FORI=0TO5:A=USR(30):A=USR(40):A=USR(50):NEXT:XX=3:YY=168
370 LOCATE29,17:PRINT"SCORE":LOCATE32,18:PRINTUSING"!#####";S
380 LOCATE29,10:PRINTUSING"PLAYER!#";P:FORI=1TO5:X(I)=7:NEXT
390 REM ■■■■■ YOU ■■■■■
400 Q=INP(0):W=INP(1):T=T-1:IFT=0THEN740
410 LOCATE29,4:PRINTUSING"TIME!####";T
420 IFINP(9)=191ANDOP=2ANDT>31THENOP=1:GOSUB880
430 IFOP=1ANDT=1THENCMDSCREEN2,,6:A=USR(50):OP=0:T=TT-30
440 IFW=254ANDYY>8ANDS((YY-8)/40)=1THENWW=-1:GOTO490
450 IFQ=251ANDYY<168ANDS((YY-8)/40+1)=1THENWW=3:GOTO490
460 IFQ=255ORQ=251THEN520ELSEQQ=SGN(200-Q):IFXX+QQ<0ORXX+QQ>14THEN520
470 CMDLINE(XX*16,YY)-((XX+1)*16,YY+15),0,BF
480 XX=XX+QQ:CMDPUT(XX*16,YY),A%:A=USR(20):GOTO520
490 IFPEEK(&HF302+(XX*2-1)*2+(YY/8+WW)*120)=147THENWW=SGN(WW)*16ELSE520
500 FORI=1TO2:CMDPUT(XX*16,YY),A%:YY=YY+WW:IFI=2THENYY=YY+WW/2
510 CMDPUT(XX*16,YY),A%:NEXT:A=USR(40)
520 SP=STATUSPOINT(XX*16+10,YY+12):IFSP<>1THEN650
530 ST=STATUSPOINT(XX*16+10,YY+16):IFST=0ANDOP<>1THENSP=0:GOTO650
540 LOCATE29,7:PRINTUSING"ROUND!##";R
550 LOCATE29,13:PRINT"Hi-SCORE":LOCATE32,14:PRINTUSING"!#####";H
560 REM ■■■■■ SIGNAL ■■■■■
570 FORI=1TO4:S(I)=INT(RND(1)*2)+1:NEXT
580 FORI=1TO4:LOCATE12,I*5:COLORS(I):PRINT"●":NEXT:COLOR5:A=USR(12)
590 REM ■■■■■ CAR ■■■■■
600 GG=INT(RND(1)*5)+1:G(GG)=SGN(XX-X(GG))
610 CMDLINE(X(GG)*16,GG*40-32)-((X(GG)+1)*16,GG*40-17),0,BF:X(GG)=X(GG)+G(GG)
620 IFX(GG)>14ORX(GG)<0THENX(GG)=X(GG)-G(GG)
630 SS=STATUSPOINT(X(GG)*16+10,GG*40-20):IFSS<>0THEN650
640 CMDPUT(X(GG)*16,GG*40-32),B%:A=USR(GG):GOTO400
650 IFSS=1ANDOP<>1THENP=P-1:GOSUB700:GOTO640
660 IFSP=0ANDOP<>1THENP=P-1:GOSUB700
670 IFSP=2THENS=S+10:K=K+1:GOSUB790
680 IFSS=3THENIFX(GG)>14ORX(GG)<0THENX(GG)=X(GG)-G(GG):GOTO640ELSEX(GG)=X(GG)+G(
GG):GOTO630ELSE400
690 REM ■■■■■ OUT ■■■■■
700 IFP<1THEN740ELSELOCATE29,10:PRINTUSING"PLAYER!#";P
710 FORI=0TO10:CMDSCREEN0,,2:A=USR(50):A=USR(15):CMDSCREEN2,,6:NEXT
720 FORI=0TO1:CMDPUT(XX*16,YY),A%:XX=3:YY=168:NEXT:RETURN
730 REM ■■■■■ GAME OVER ■■■■■
740 FORI=8TO53:CMDSCREEN0,,IMOD7+1:A=USR(I):CMDSCREEN2,,6
750 LOCATE9,9:COLORIMOD7+1:PRINT" GAME OVER ":NEXT
760 LOCATE9,11:PRINT"PUSH ANY KEY":LINE11,1:RESTORE900:IFS>HTHENH=S
770 IFINKEY$=""THEN770ELSEK=0:P=3:R=1:T=500:S=0:GOTO240
780 REM ■■■■■ SCORE ■■■■■
790 LOCATE29,17:PRINT"SCORE":LOCATE32,18:PRINTUSING"!#####";S
800 FORI=0TO3:A=USR(10):A=USR(17):NEXT
810 IFK=10THENGOSUB840:GOTO240ELSEIFK=5THENOP=2
820 CMDLINE(XX*16,YY)-((XX+1)*16,YY+15),0,BF:CMDPUT(XX*16,YY),A%:RETURN
830 REM ■■■■■ CLEAR ■■■■■
840 OP=0:K=0:R=R+1:FORI=32TO7STEP-1:A=USR(I):LOCATE10,10
850 COLORIMOD7+1:PRINT"BOUNS!";T:NEXT:S=S+T:T=500:CMDSCREEN2,,6
860 IFR>10THENLOCATE10,12:PRINT"HAPPY END!!":FORI=0TO5000:NEXT:RESTORE900:GOTO16
0ELSERETURN
870 REM ■■■■■ MUTEKI TIME ■■■■■
880 FORI=7TO32:CMDSCREEN2,,6:A=USR(I):CMDSCREEN3,,6:NEXT:TT=T:T=30:RETURN
890 REM ■■■■■ DATA ■■■■■
900 DATA AVBQCLDGEBOVNQMLLGKB,BTDOFJHEZTXOVJTE,IN
910 DATA AVCQELCGABOVMQKLMGOB,BTFOHJFEZTVOTJVE,INISBBBBBB
920 DATA EVDQCLBGABKVLQMLNGOB,HTFODJBETTVOXJZE,INISIXBBBB
930 DATA AVAQALAGABOVOQOLOGOB,FTBOFJBEVTZOVJZE,INISIXIIBB
940 DATA GVGQGLGGGBIVIQILIGIB,FTBOFJBEVTZOVJZE,HSHI
950 DATA CVMQCLMGCBEVKQELKGEB,HTZOHJZEBTTOBJTE,HX
960 DATA KVKQKLKGKBGVGQGLGGGB,HTHOHJHEBTBOBJBE,
970 DATA AVCVEVMQALCLELMGABCB,BTFTJTPOBJFJJJPE,NNNSNXNIND
980 DATA CVKQMQOQCLKGMGOGABCB,FTZOVOROFJZEVERE,BBBBBBBBBB
990 DATA ABDBGBJBNBAGDGGGJGNG,BTHTNTTTZTJOPJXE,BBBBBBBBBB
```



★４月号103ページの続き：テレポートするバキュラ。近づいたら爆発するスペシャル・フラッグ。モビル・スーツに変形するアンドア・ジェネシス。(大阪市・**大山幸一13才**)……**【編**：近づくと消えちゃう影さんというのは？**】**

SLEEP STAR（スリープ スター）

岩永　将幸



このゲームは，85年3月号の「影のBLACK　BOX」をもとに作ったものです。

自分で勝手に手を加えました。なお，ストーリーは，スーパースターを登場させるのは，やめました。

遊びかた

プーくんをテン・キーの[2][4][6][8]で操作して，眠っているスター達に，コーヒーを与えて起こしてあげます。カベやスターも押せるのでうまく使ってください。

デビラーにつかまったり，時間（太陽の位置）がなくなったりすると，プーくんは死んでしまいます。

ギブアップのときは[G]キーを押してください。

必勝法

①デビラーをカベで閉じ込めよう。

②斜め移動（上斜めのみ）を使おう（二つのキーを同時に押す）。4面では絶対必要だよ。

CHECKER FLAG

編：BBコーナーの作品ですが，アレンジして，また一段とおもしろさが増しました。

プログラムの入力方法

まず**リスト1**を入力し，すぐにSAVEしてください。その後**リスト2**を入力して，**リスト1**のすぐ後に，SAVEしてください。

始めかたは，**リスト1**をLOADし，RUNすると，勝手に**リスト2**をLOADします。そして，もう一度RUNすると，ゲームが始まります。

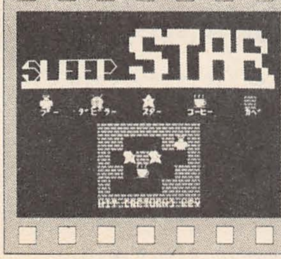
4面クリアした人のために

フィールド・データを書き換えて，自分の面を作ろう。キャラクタの番号は，**第1表**のとおりです。

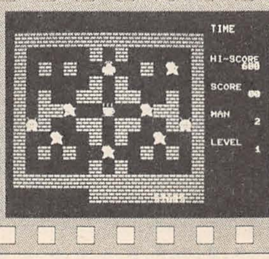
《第1表》キャラクタ番号表

番号	説明
1…プーくん	（1個）
2…デビラー	（2個）
3…スター	（10個以内）※注
5…コーヒー	（いくつでも平気）
6…カベ	（まわりはカベにする）
8…空白	（残りのところ）

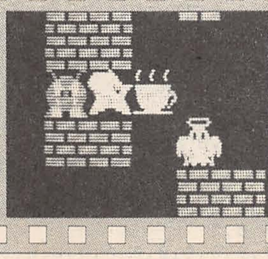
注：フィールド・データの一番下の左にスターの数だけ8を入れてください。



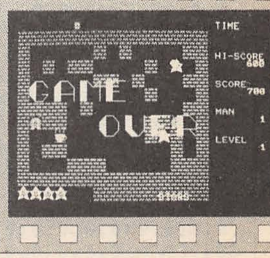
《写真1》デモ画面。キャラクタの説明です



《写真2》さあ天使のプーくんの物語の始まり―



《写真3》これが登場キャラクタだ！かわいい―



《写真4》む，むずかしいー。ゲーム・オーバー

```
10 CLEAR 100,&HB6FF
20 FOR D%=&HBA00 TO &HBA7C:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE D%,A:NEXT
30 FOR C=0 TO 7:PO=&HD000+192*C:FOR D%=PO TO PO+191:READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE
D%,A:NEXT:NEXT:LOAD "CAS:"
40 DATA  F3,3A,0,BF,67,3A,1,BF,6F,3A,2,BF,CD,11,BA,FB,C9,E5,1E,C0,3D,67,16,0,6A,
6,8,29,30,1,19,10,FA,11,0,D0,19,EB,E1,D5,4C,7D,21,0,0,11,40,1
50 DATA 6,8,29,87,30,1,19,10,F9,11,0,C0,19,6,0,9,D1,EB,ED,73,5,BF,31,4C,0,ED,53,
3,BF,11,C0,B7,1,C0,0,ED,B0,21,C0,B7,3E,5C,4F,ED,79,ED,5B,3
60 DATA BF,1,FF,10,ED,A0,ED,A0,ED,A0,ED,A0,EB,39,EB,10,F3,3C,FE,5F,20,E4,D3,5F,E
D,7B,5,BF,C9
70 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,F,F0,0,0,3F,FC,0,0,73,CE,0,0,F3,CF,0,0,7F,FE,
0,9,F,F0,90,12,7F,FE,48,13,DF,FB,C8,3,FF,FF,C0
80 DATA 1,FF,FF,80,2,7F,FE,40,3,FF,FF,C0,7,1C,38,E0,0,7F,FE,0,1,C0,3,80,0,7F,FE,
0,0,F,F0,0,0,3F,FC,0,0,73,CE,0,3E,F3,CF,7C,7F,FF,FF,FE
90 DATA FF,FF,FF,FF,FF,80,1,FF,FE,0,0,7F,EC,60,6,37,64,78,1E,26,0,78,1E,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,7F,FE,0,1,C0,3,80,0,7F,FE,0,0,F,F0,0
100 DATA 0,3F,FC,0,0,73,CE,0,3E,F3,CF,7C,7F,FF,FF,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,
DF,FB,FF,EF,FF,FF,F7,65,FF,FF,A6,2,7F,FE,40,3,FF,FF,C0,7,1C,38,E0
110 DATA  7C,0,0,3E,7F,0,0,FE,3F,9F,F9,FC,1F,FF,FF,F8,F,FF,FF,F0,1F,FF,FF,F8,3F,
FF,FF,FC,7F,F3,CF,FE,77,F3,CF,EE,79,FF,FF,9E,3C,E0,7,3C,1F,FF,FF,F8
120 DATA F,FF,FF,F0,0,F,F0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,78,0,0,1E,3C,0,0,3C,1E,0,0,
78,8,E0,7,10,1,F0,F,80,1,FC,3F,80,1,F0,F,80
130 DATA 8,F0,F,10,6,0,0,60,3,FF,FF,C0,0,60,6,0,0,0,0,0,1F,F0,F,F8,7F,F8,1F,FE,F
F,F8,1F,FF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
140 DATA 0,E0,7,0,1,F0,F,80,1,FC,3F,80,1,F0,F,80,0,F0,F,0,0,0,0,0,0,E0,7,0,0,60,
6,0,0,0,0,0,3,F0,F,C0,7,F8,1F,E0,7,F8,1F,E0
150 DATA  0,0,0,0,F,F0,0,0,3F,FC,0,0,7F,FE,0,0,FF,FF,0,0,7F,FF,0,0,1F,FE,0,0,7,F
F,0,0,0,3F,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,80,0,0,7,E0,0,0,3,F8,0,0,1,FC,0,0,0
,FF,0,80,0,DF,FF,20,1,EA,FC,8,0,F1,F0
170 DATA 7,C0,7F,E0,3,FF,FF,C0,7,FF,FF,E0,F,FF,FF,F0,1F,FF,FF,F8,3F,F0,F,FC,7E,0
,0,7E,0,0,0,0,0,1,80,0,F,F7,E0,0,3F,FF,F8,0,7F,FF,FC,0
180 DATA FF,FF,FF,0,FF,FF,DF,FF,3F,FF,EA,FC,F,FF,F1,F0,7,FF,FF,E0,3,FF,FF,C0,7,F
C,3F,E0,F,FE,3F,F0,1F,FF,FF,F8,3F,F0,F,FC,7E,0,0,7E,0,0,0,0
190 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1C,38,0,0,3E,7C,0,0,78,1E,0,0,38,1C,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,80,0,0,7,E0,0,0,1F,F8,0,0,3F,FC,0,0
,FF,FF,0,FF,FF,FF,FF,3F,F9,9F,FC,F,F9,9F,F0
210 DATA 7,FF,FF,E0,3,FF,FF,C0,7,FF,FF,E0,F,FF,FF,F0,1F,FF,FF,F8,3F,F0,F,FC,7E,0
,0,7E,0,0,0,0,0,1,80,0,0,7,E0,0,0,1F,F8,0,0,3F,FC,0
220 DATA 0,FF,FF,0,FF,FF,FF,FF,3F,F9,9F,FC,F,F9,9F,F0,7,FF,FF,E0,3,0,0,C0,7,C0,3
,E0,F,F0,F,F0,1F,FF,FF,F8,3F,F0,F,FC,7E,0,0,7E,0,0,0,0
230 DATA  C,3,0,C0,18,6,1,80,30,C,3,0,18,6,1,80,0,0,0,0,3F,FF,FF,E0,3F,FF,FF,E0,
1B,BB,BB,9C,15,55,55,76,E,EE,EE,C3,F,FF,FF,8E,7,FF,FF,98
240 DATA 3,FF,FE,60,0,7F,F0,0,7F,FF,FF,F0,0,0,0,0,C,3,0,C0,18,6,1,80,30,C,3,0,18
,6,1,80,0,0,0,0,3F,FF,FF,E0,3F,FF,FF,E0,1F,FF,FF,DC
250 DATA 1F,FF,FF,F6,1F,FF,FF,C3,F,FF,FF,8E,7,FF,FF,98,3,FF,FE,60,0,7F,F0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,C,3,0,C0,18,6,1,80,30,C,3,0,18,6,1,80
260 DATA 0,0,0,0,3F,FF,FF,E0,3F,FF,FF,E0,1B,BB,BB,9C,15,55,55,76,E,EE,EE,C3,F,FF
,FF,8E,7,FF,FF,98,3,FF,FE,60,0,7F,F0,0,7F,FF,FF,F0,0,0,0,0
270 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,F
E,7F,0,0,0,0,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE
290 DATA 0,0,0,0,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,0,0,0,0,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7
F,FE,7F,FE,7F,FE,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
310 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,66,66,0,0,1B,D8,0,0,DF,FB,0,0,3F,FC
,0,0,3F,FC,0,0,DF,FB,0,0,1B,D8,0,0,66,66
330 DATA 0,0,0,0,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7F,0,0,0,0,7F,FE,7F,FE,7F,FE,7
F,FE,7F,FE,7F,FE,0,0,66,66,0,0,1B,D8,0,0,DC,3B,0,0,30,C
340 DATA 0,0,30,C,0,0,DC,3B,0,0,1B,D8,0,0,66,66,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
350 DATA  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
360 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
370 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
380 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

★４月号54ページの人へ！僕は１日で15面クリアできたぞ。宝の出しかたは1870行～1920行を見ればわかるよ。(静岡県引佐郡・**河部直樹14才**)……【**編**：ベーマガ83年12月号，ＰＣ－9801用「ドルガーノの塔」ですか。なるほど。】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25
20 DEF USR=&HBA00:DIM FD$(3,11),K(56,47):GOTO 950
30 LE=LE+1:FX=FX+1:IF FX=5 THEN FX=1:TI=TI-10
40 SCREEN 0,1:CLS 3:COLOR 5:LOCATE 31,0:PRINT "TIME";:COLOR 6
50 LOCATE 31,4:PRINT "HI-SCORE";:LOCATE 31,8:PRINT "SCORE";
60 LOCATE 31,12:PRINT "MAN";:LOCATE 31,16:PRINT "LEVEL";
70 LOCATE 22,24:PRINT "STARS";:COLOR 7
80 LOCATE 33,5:PRINT USING "#####0";HIS:LOCATE 33,9:PRINT USING "#####0";SC
90 LOCATE 37,13:PRINT USING "##";MAN:LOCATE 37,17:PRINT USING "##";LE
100 STP=-1:ST=0:MO=1:FOR FY=0 TO 11:FOR FW=0 TO 14
110 FD=VAL(MID$(FD$(FX-1,FY),FW+1,1)):K(FW*4,FY*4+2)=1
120 IF FD=6 THEN K(FW*4,FY*4+2)=2:GOTO 170
130 IF FD=3 THEN ST=ST+1:STP=STP+1:K(FW*4,FY*4+2)=3:GOTO 170
140 IF FD=2 THEN MX(MO)=FW*4:MY(MO)=FY*4+2:MO=2:K(FW*4,FY*4+2)=5:GOTO 170
150 IF FD=5 THEN K(FW*4,FY*4+2)=4:GOTO 170
160 IF FD=1 THEN X=FW*4:Y=FY*4+2
170 POKE &HBF00,FW*4:POKE &HBF01,FY*4+2:POKE &HBF02,FD:A=USR(0)
180 NEXT FW,FY:SCREEN 0,0
190 FOR I=0 TO 60:BEEP 1:FOR J=0 TO 60-I:NEXT:BEEP 0:NEXT
200 FOR Q=56 TO 0 STEP -2:POKE &HBF00,56-Q:POKE &HBF01,0:POKE &HBF02,7:A=USR(0)
210 FOR T=0 TO TI
220 W=0:V=SGN(X-MX(1))*4:V=V*-(K(MX(1)+V,MY(1))=1)
230 IF V=0 THEN W=SGN(Y-MY(1))*4:W=W*-(K(MX(1),MY(1)+W)=1)
240 POKE &HBF00,MX(1):POKE &HBF01,MY(1):POKE &HBF02,8:A=USR(0)
250 K(MX(1),MY(1))=1:MX(1)=MX(1)+V:MY(1)=MY(1)+W:K(MX(1),MY(1))=5
260 POKE &HBF00,MX(1):POKE &HBF01,MY(1):POKE &HBF02,2:A=USR(0)
270 V=0:W=SGN(Y-MY(2))*4:W=W*-(K(MX(2),MY(2)+W)=1)
280 IF W=0 THEN V=SGN(X-MX(2))*4:V=V*-(K(MX(2)+V,MY(2))=1)
290 POKE &HBF00,MX(2):POKE &HBF01,MY(2):POKE &HBF02,8:A=USR(0)
300 K(MX(2),MY(2))=1:MX(2)=MX(2)+V:MY(2)=MY(2)+W:K(MX(2),MY(2))=5:V=0:W=0
310 POKE &HBF00,MX(2):POKE &HBF01,MY(2):POKE &HBF02,2:A=USR(0)
320 IF K(X,Y)=5 OR INP(2)=127 GOTO 570
330 V=((INP(0)=191)*(X<52)-(INP(0)=239)*(X>4))*4
340 W=((INP(0)=251)*(Y<38)-(INP(1)=254)*(Y>6))*4
350 A1=K(X+V,Y+W):A2=K(X+V+V,Y+W+W)
360 ON A1 GOTO 370,400,400,460,570
370 POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,8:A=USR(0)
380 X=X+V:Y=Y+W:POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,1:A=USR(0)
390 NEXT:NEXT:GOTO 570
400 IF A2<>1 GOTO 390
410 IF A1=3 THEN CH=3 ELSE CH=6
420 POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,8:A=USR(0):BEEP 1:BEEP 0
430 X=X+V:Y=Y+W:K(X,Y)=1:POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,1:A=USR(0)
440 POKE &HBF00,X+V:POKE &HBF01,Y+W:POKE &HBF02,CH:A=USR(0)
450 K(X+V,Y+W)=A1:GOTO 390
460 IF A2<>1 AND A2<>3 GOTO 390
470 POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,8:A=USR(0):BEEP 1:BEEP 0
480 X=X+V:Y=Y+W:K(X,Y)=1:POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,1:A=USR(0)
490 K(X+V,Y+W)=4:POKE &HBF00,X+V:POKE &HBF01,Y+W:POKE &HBF02,5:A=USR(0)
500 IF A2=1 GOTO 390
510 COLOR 7:ST=ST-1:TX=(STP-ST)*4:SC=SC+10:LOCATE 33,9:PRINT USING "#####0";SC
520 FOR MU=0 TO 100:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
530 POKE &HBF00,TX:POKE &HBF01,46:POKE &HBF02,4:A=USR(0)
540 IF ST>0 GOTO 390
550 COLOR 6:LOCATE 9,10:PRINT "BONUS  ";Q*100:SC=SC+Q*10:MAN=MAN+1
560 BEEP:FOR MU=0 TO 10:NEXT:BEEP:FOR MU=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOTO 30
570 POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,8:A=USR(0)
580 X=X+V:Y=Y+W:FOR MU1=1 TO 4:FOR CH=1 TO 2
590 POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,CH:A=USR(0)
600 FOR MU2=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:NEXT
610 FOR MU3=0 TO 10:NEXT:NEXT:BEEP
620 MAN=MAN-1:IF MAN>0 GOTO 40
630 GO$(0)="[graphic characters]":GO$(3)="[graphic characters]"
640 GO$(1)="[graphic characters]":GO$(4)="[graphic characters]"
650 GO$(2)="[graphic characters]":GO$(5)="[graphic characters]"
660 FOR CL=1 TO 5:GX=2:GY=8:FOR GO=0 TO 5:COLOR CL:LOCATE GX,GY:PRINT GO$(GO);
670 IF GO=2 THEN GX=13:GY=12
680 FOR MU=0 TO 10:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:GY=GY+1:NEXT:NEXT
690 IF SC>HIS THEN HIS=SC
700 SCREEN 0,1:CLS 3:SCREEN 0,0:MAN=3:SC=0:TI=40:LE=0:FX=0:COLOR 6
710 PRINT "[graphic characters]";
720 PRINT "[graphic characters]";
730 PRINT "[graphic characters]";
740 PRINT "[graphic characters]";
750 PRINT "[graphic characters]";
760 PRINT "[graphic characters]";
770 PRINT "[graphic characters]";
780 COLOR 1:LOCATE 0,7:PRINT STRING$(40,"■")
790 POKE &HBF01,18:DX=0:FOR DC=1 TO 6:DX=DX+1:IF DC=3 THEN DX=2:GOTO 810
800 POKE &HBF00,(DX-1)*16+6:POKE &HBF02,DC:A=USR(0)
810 NEXT:COLOR 7:LOCATE 3,11:PRINT "ﾌﾟｰ    ﾃﾞﾋﾞﾗｰ    ｽﾀｰ    ｺｰﾋｰ     ｶﾍﾞ";
820 RESTORE 1080:READ F$:DX=0:DY=1:FOR D=1 TO 48:DX=DX+1
830 IF DX>8 THEN DX=1:DY=DY+1
840 DC=VAL(MID$(F$,D,1)):IF DC=1 THEN X=DX*4+20:Y=DY*4+22
850 POKE &HBF00,DX*4+20:POKE &HBF01,DY*4+22:POKE &HBF02,DC:A=USR(0):NEXT
860 COLOR 6:LOCATE 12,24:PRINT "HIT [RETURN] KEY";:BEEP
870 READ DX,DY:IF DX=1 THEN 910 ELSE IF DX=2 GOTO 820
880 POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,8:A=USR(0)
890 X=X+DX:Y=Y+DY:POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,1:A=USR(0)
900 FOR T=0 TO 300:NEXT:IF INP(1)=127 GOTO 30 ELSE 870
910 READ DP:POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,8:A=USR(0)
920 X=X+DY:Y=Y+DP:POKE &HBF00,X:POKE &HBF01,Y:POKE &HBF02,1:A=USR(0)
930 POKE &HBF00,X+DY:POKE &HBF01,Y+DP:POKE &HBF02,5:A=USR(0)
940 BEEP 1:BEEP 0:GOTO 900
950 FOR FY=0 TO 11:FOR FX=0 TO 3:READ FD$(FX,FY):NEXT FX,FY:GOTO 700
960 DATA 666666666666666,666666666666666,666666666666666,666666666666666
970 DATA 688888686888886,688886688886626,686868886288686,668888818888866
980 DATA 686868818868386,686686686686686,685868636868636,686866686668686
990 DATA 688888686888886,686888388688386,686868686868886,686863686368686
1000 DATA 686886686688686,688386888386686,686838688868686,686866686668686
1010 DATA 686638858836686,686686656686686,683868386838686,688888858888886
1020 DATA 626886686688626,686683888683886,686868686868836,686668666866686
1030 DATA 688388686883886,683886883888686,686838688368636,686368636863686
1040 DATA 686868838868686,686686686686686,686868886868686,686668666866686
1050 DATA 688888686888886,626688816688886,618888686888826,628888888888826
1060 DATA 666666666666666,666666666666666,666666666666666,666666666666666
1070 DATA 888886666666666,888888886666666,888888888866666,888886666666666
1080 DATA 666666666688861668363886668588666888866666666666
1090 DATA 0,4,-4,0,0,4,-4,0,0,4,-4,0,-4,0,0,-4,1,4,0,0,4,4,0,1,0,-4,4,0,0,-4,-4,
-4,1,0,4,4,0,0,4,1,-4,0,1,-4,0,0,4,-4,0,1,0,-4,2,0
```

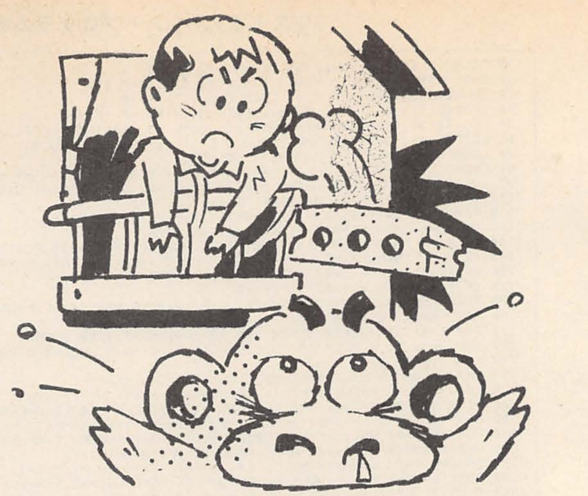


★僕の研究によると，MZユーザーが最も頭がよく，ついで，PC，MSX，X1の順である。FMユーザーは……。（宮崎県児湯郡・**閑古鳥14才**）……【**影**：FMユーザーに失礼じゃないか。他機種はなんなんだ。みんなの味方です。】

BLOCK

ブロック

高原　拓也



STORY

ここは，カリオトロスの城。かつて栄華をきわめたカリオトロス公国の城である。しかし，隣国のものとなった今，住まう者もなく廃墟と化していた。ところがこの城に，隣国の没収を恐れた大公が隠した財宝が，眠っているというううわさが立ったのである。

あなたは，さっそくこの城にでかけたのですが，カリオトロス一族の亡霊が怪物と化して，財宝を守っていたのでした。

生き延びるために，あなたはこのモンスター達を退治しなければなりません。では，がんばってください。

How to play

ＲＵＮをして，しばらくすると画面に赤いレンガの建物が表示されます。建物の中には，たくさんの緑色のブロックとハシゴが表示されます。ハシゴの上にあるくぼみは，モンスターの出口です。それから，建物の上部にある二つの四角形の穴に表示される数字は，左側が経過時間(５分経過すると時間切れで，１人減ります)を表わし，右側は退治するモンスターの数(これが０になると，ラウンド・クリアです)を表わしています。

[S]を押すと，ゲーム・スタートです。移動は[2][4][6][8]で，[Z]と[X]で，それぞれ左右にハンマーがでます。

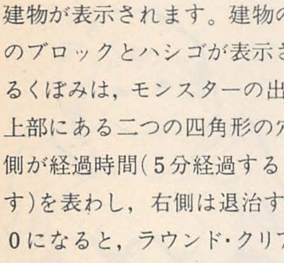
モンスターの退治のしかたは，ハンマーでブロックをたたき落として，モンスターをつぶしてしまえばよいのです。

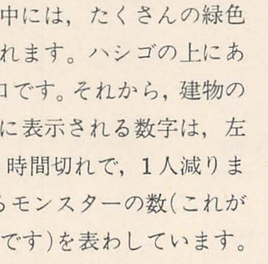
それから，１分ごとにボーナス（ルビーの指輪）がモンスターの出口の下に現われます。これを取ると，100～900点のボーナスがもらえます。また，ラウンドクリア時にも，残り時間×ラウンド数のボーナスがもらえます。

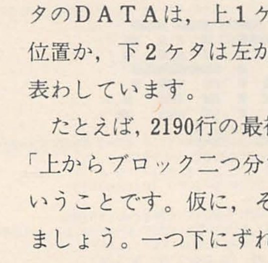
改造のアドバイス

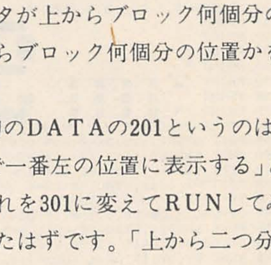
このゲームは５面まで作ってあります。面数の増やしかたを説明します。2180～2520行にかけてが各面のブロックの位置を指定するＤＡＴＡですが，この３ケタのＤＡＴＡは，上１ケタが上からブロック何個分の位置か，下２ケタは左からブロック何個分の位置かを表わしています。

たとえば，2190行の最初のＤＡＴＡの201というのは，「上からブロック二つ分で一番左の位置に表示する」ということです。仮に，それを301に変えてＲＵＮしてみましょう。一つ下にずれたはずです。「上から二つ分」


《写真１》モンスターをハンマーでたたきつぶせ！


《写真２》上の階からブロックを落っことします


《写真３》ボーナスのルビーの指輪をいただき！


《写真４》面ごとにパターンが変わります

★うちのネコとノラネコが，ボクの部屋でけんかして，ＰＣ－8801がこわされていた。うわー，悲劇!!(東京都品川区・新井栄智13才)……【つぐ美：かわいそー!!影：そう，ガッカリするな。きっといいことあるさ！】

だったのが，「上から三つ分」の位置に変わったからです。

それから，各面のDATAの最後に0以下のDATAがついていますが，これは「これでこの面のDATAは終わりです」という意味です。ところが，－1と－2はこの意味のほかに，－1は「退治するモンスターの数を増やす」(10匹まで増えます)で，－2は「1面のパターンにもどる」という意味も持っています。

それでは，このことに注意して，好みのパターンを作成してください。

BLOCKのプログラム・リスト

```
1000 GOSUB 1640
1010 LOCATE 16,3:PRINT RIGHT$(TIME$,4)
1020 IF Y=0 THEN IF VAL(MID$(TIME$,7,1))=0 THEN GOSUB *B03 ELSE ELSE IF VAL(MID$
(TIME$,7,1))=3 THEN LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X,Y+1:PRINT "   ":X=0:Y=0
1030 '●●●●● MAN ●●●●●
1040 I=INP(&HE5):IF I=254 OR I=251 THEN GOSUB *BLOCK
1050 DEF SEG=&HA200:I=INP(&HE0):IF I<>255 AND MX+(I=239)>2 AND MX-(I=191)<61 THE
N MH=MY*160+(MX+(I=239)-(I=191)*3)*2:IF PEEK(MH)<>129 AND PEEK(MH+160)<>129 THEN
 LOCATE MX-(I=239)*2,MY:PRINT" ";CHR$(29);CHR$(31);" ":MX=MX+(I=239)-(I=191)
1060 C=C+(I=255)*C+(I=239)*(C=0)-(I=191)*(C=0):C=C-(C=1)+(C=-1)+(C=2)-(C=-2)
1070 IF MX<>3 AND MX<>60 THEN 1100 ELSE C=0
1080 I1=INP(&HE0):I2=INP(&HE1):MY=MY-(I1=251 AND MY+1<>22)+(I2=254 AND MY-1<>4)
1090 IF I1<>255 OR I2<>255 THEN LOCATE MX,MY+2+(I1=251)*3:PRINT "   "
1100 DEF SEG=&HA200:MH=MY*160+MX+MX:FOR J=MY TO MY+1:FOR I=MX TO MX+2:POKE J*160
+I+I,&HF1:NEXT:NEXT
1110 DEF SEG=&HA000:POKE MH,MC(C+2):POKE MH+2,MC(C+7):POKE MH+4,MC(C+12):POKE MH
+160,MC(C+17):POKE MH+162,MC(C+22):POKE MH+164,MC(C+27)
1120 IF MX=X AND MY=Y THEN GOSUB 1580
1130 IF 5<MX AND MX<58 THEN ELSE 1160
1140 MH=(MY+2)*160+MX+MX:IF PEEK(MH)=32 AND PEEK(MH+4)=32 THEN BEEP 1:FOR I=0 TO
 30:BEEP 0:NEXT:LOCATE MX,MY:PRINT "   ":MY=MY+1:C=0:GOTO 1100
1150 '●●●●● MONSTER ●●●●●
1160 FOR I=0 TO 2 STEP 2:AX=A(I):AY=A(I+1):G=H(I):WC=H(I-(I=2)-(I=0))
1170 X=X+(AX=X AND AY=Y)*(X-1)
1180 IF AX=3 OR AX=60 THEN 1310
1190 IF AX<MX+4 AND AX>MX-4 AND AY=MY THEN 1980
1200 DEF SEG=&HA200:AH=AY*160+(AX+(G=-1)-(G=1)*3)*2:IF PEEK(AH)<=129 OR PEEK(AH+
160)<=129 THEN G=G-G*2:WC=0:GOTO 1270
1210 LOCATE AX-(G=-1)*2,AY:PRINT " ";CHR$(29);CHR$(31);" "
1220 AX=AX+G
1230 IF WC=0 THEN WC=(G=-1)-(G=1)
1240 WC=WC+(WC=-1)-(WC=1)-(WC=-2)+(WC=2)
1250 DEF SEG=&HA200:AH=AY*160+AX*2:FOR J=AY TO AY+1:FOR F=AX TO AX+2:POKE J*160+
F+F,&H71:NEXT:NEXT
1260 DEF SEG=&HA000:POKE AH,AC(WC+2):POKE AH+2,AC(WC+7):POKE AH+4,AC(WC+12):POKE
 AH+160,AC(WC+17):POKE AH+162,AC(WC+22):POKE AH+164,AC(WC+27)
1270 IF 5<AX AND AX<58 THEN ELSE 1290
1280 DEF SEG=&HA000:AH=(AY+2)*160+AX*2:IF PEEK(AH)=32 AND PEEK(AH+4)=32 THEN AY=
AY+1:LOCATE AX,AY-1:PRINT "   ":WC=0:GOTO 1250
1290 A(I)=AX:A(I+1)=AY:H(I)=G:H(I-(I=2)-(I=0))=WC:WC=0
1300 NEXT I:GOTO 1010
1310 WC=0:W=SGN(MY-AY):IF W=0 THEN G=(AX=60)-(AX=3):GOTO 1190
1320 LOCATE AX,AY-(W=-1):PRINT "   ":AY=AY+W:GOTO 1250
1330 '●●●●● BLOCK ●●●●●
1340 *BLOCK:DEF SEG=&HA000:P=MY*160+MX+MX+(I=251)*4-(I=254)*8:IF PEEK(P)<>32 OR
PEEK(P+160)<>32 THEN RETURN
1350 LOCATE MX+(I=251)-(I=254)*3,MY:PRINT "_":LOCATE MX+(I=251)*2-(I=254)*4,MY:P
RINT "■":LOCATE MX+(I=251)*2-(I=254)*4,MY+1:PRINT "■"
1360 IF PEEK(P+320)=149 THEN BEEP 1:BEEP 0:BX=MX+(I=251)*3-(I=254)*3:GOSUB 1400
1370 LOCATE MX+(I=251)*2-(I=254)*3,MY:PRINT "  ":LOCATE MX+(I=251)*2-(I=254)*4,M
Y+1:PRINT " "
1380 IF A<1 THEN *B02
1390 LOCATE 46,3:PRINT USING "##";A:RETURN
1400 B=2:WHILE PEEK((MY+2+B)*160+BX+BX)=152:B=B+2:WEND:BY=MY+B
1410 P1=PEEK((BY+2)*160+BX+BX):P2=PEEK((BY+2)*160+BX+BX+4)
1420 IF P1<>32 OR P2<>32 THEN IF P1=152 OR P1=254 THEN BX=0:BY=0:RETURN ELSE 145
0
1430 LOCATE 74,10:PRINT USING "#####";S
1440 LOCATE BX,BY:PRINT "   ":BY=BY+1:COLOR 4:LOCATE BX,BY:PRINT "┌─┐":LOCATE BX
,BY+1:PRINT "└─┘":COLOR 7:GOTO 1410
1450 IF BY+2=A(1) THEN IF A(0)+3>BX AND A(0)-3<BX THEN LOCATE A(0),A(1):PRINT "
  ":LOCATE A(0),A(1)+1:PRINT "   ":A(0)=3:A(1)=3:H(0)=0:S=S+100:A=A-1
1460 IF BY+2=A(3) THEN IF A(2)+3>BX AND A(2)-3<BX THEN LOCATE A(2),A(3):PRINT "
  ":LOCATE A(2),A(3)+1:PRINT "   ":A(2)=60:A(3)=3:H(2)=0:S=S+100:A=A-1
1470 GOTO 1410
1480 '●●●●● BONUS ●●●●●
1490 *B02 TIME$ OFF:HELP OFF:GOSUB *S1:T=300-(VAL(MID$(TIME$,5,1))*60+VAL(RIGHT$
(TIME$,2)))
1500 GOSUB *CR:COLOR 6:LOCATE 28,10:PRINT "TIME":LOCATE 28,12:PRINT "ROUND":COLO
R 4:LOCATE 27,14:PRINT "BONUS =":COLOR 7:LOCATE 33,10:PRINT USING "####";T:LOCAT
E 34,12:PRINT USING "###";R:BO=T*R:LOCATE 34,14:PRINT USING "####";BO
1510 GOSUB *T:WHILE BO<>0:BEEP 1:BEEP 0:BO=BO-1:S=S+1:LOCATE 34,14:PRINT USING "
####";BO:LOCATE 74,10:PRINT USING "#####";S:WEND:GOSUB *T
1520 GOSUB *DR
1530 A=AK:R=R+1:GOSUB 1840:GOTO 1010
1540 *B03 BEEP 1:FOR I=0 TO 100:NEXT I:BEEP 0:Y=5
1550 D=RND(1)*9+1:IF INT(D/2)=D/2 THEN X=3 ELSE X=60
1560 DEF SEG=&HA200:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 2:POKE (Y+I)*160+(X+J)*2,&HB1:NEXT:N
EXT:POKE Y*160+X*2,&H51
1570 DEF SEG=&HA000:BH=Y*160+X*2:POKE BH,&HCC:POKE BH+2,&H8C:POKE BH+4,&H8:POKE
BH+160,&H71:POKE BH+162,&H89:POKE BH+164,&H78:RETURN
1580 B3=RND(1)*8+1:B3=B3*100:LOCATE X-1,Y+1:PRINT B3:GOSUB *S1:S=S+B3:X=0
1590 LOCATE 74,10:PRINT USING "#####";S:RETURN
1600 '●●●●● SOUND ●●●●●
1610 *S1 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:BE
EP 0:NEXT I:FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:NEXT I:FOR I=0 TO 1
00:NEXT I,J:RETURN
1620 *S2 FOR L=0 TO 7:FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:FOR I=0 TO S(L):BEEP 0:NEXT I,
J:FOR I=0 TO 100:NEXT I,L:RETURN
1630 '●●●●● SCREEN ●●●●●
1640 CLS 3:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:OUT &H68,1:DIM A(3),A$(162),H
(3),S(7),MC(29),AC(29):AK=4:A=AK:K=3:R=1:ON HELP GOSUB 1980:SCREEN 0,2
1650 FOR I=0 TO 7:READ S(I):NEXT:FOR I=0 TO 29:READ MC(I),AC(I):NEXT
1660 LINE (530,40)-(639,168),1,BF
1670 FOR I=0 TO 3:READ D1,D2,D3,D4:LINE (D1,D2)-(D3,D4),2,B:NEXT:PAINT(15,17),2
1680 FOR I=0 TO 3:READ D:LINE (D,30)-(D,40),0:NEXT
1690 CIRCLE(34,30),12,0,0,3.1415:CIRCLE(490,30),12,0,0,3.1415
1700 PAINT(34,40),0:PAINT(490,40),0
1710 FOR I=4 TO 192 STEP 4:LINE (0,I)-(524,I),0:NEXT:FOR I=4 TO 188 STEP 8:FOR J
=19 TO 524 STEP 19:LINE (J,I)-(J,I+4),0:NEXT:NEXT
1720 FOR I=8 TO 184 STEP 8:FOR J=9 TO 513 STEP 19:LINE (J,I)-(J,I+4),0:NEXT J,I
1730 FOR I=0 TO 3:READ D:LINE (D,56)-(D,184),7:NEXT
1740 FOR J=24 TO 480 STEP 456:FOR I=64 TO 176 STEP 8:LINE (J,I)-(J+20,I),7:NEXT:
NEXT:SCREEN 0,0
1750 COLOR 6:LOCATE 67,6:PRINT "High Score":LOCATE 67,9:PRINT "Your Score":LOCAT
E 67,15:PRINT "ROUND":LOCATE 67,17:PRINT "MAN":COLOR 7
1760 LOCATE 74,7:PRINT USING "#####";HS:LOCATE 74,10:PRINT "    0":LOCATE 2,23:P
RINT STRING$(62,CHR$(254))
1770 LOCATE 72,15:PRINT R:GOSUB *MK:GOSUB *DR:GOSUB 1850:COLOR 6
1780 LOCATE 9,9 :PRINT "
1790 LOCATE 9,10:PRINT "
1800 LOCATE 9,11:PRINT "
1810 LOCATE 9,12:PRINT "
1820 LOCATE 9,13:PRINT "
1830 COLOR 5:LOCATE 29,17:PRINT "Hit'S'Key":COLOR 7:WHILE INP(&HE4)<>247:WEND
1840 LOCATE 72,15:PRINT R:TIME$="00:00:00":ON TIME$="00:05:00"GOSUB 1980:TIME$ O
N
1850 GOSUB *CR:LOCATE 46,3:PRINT USING "##";A:COLOR 4:X=1:DA=0
1860 B$=A$(DA):DA=DA+1:X=VAL(RIGHT$(B$,2)):Y=VAL(LEFT$(B$,1)):BX=X*3+3:BY=Y*2+3
1870 IF X<1 THEN 1890
1880 LOCATE BX,BY:PRINT "┌─┐":LOCATE BX,BY+1:PRINT "└─┘":GOTO 1860
1890 COLOR 7:X=0
1900 HELP ON:Y=1:MY=13:MX=33:A(0)=3:A(1)=3:A(2)=60:A(3)=3:H(0)=0:H(2)=0:RETURN
1910 '●●●●● GAME OVER ●●●●●
1920 IF S>HS THEN HS=S
1930 LOCATE 12,12:PRINT "
1940 LOCATE 12,13:PRINT "
1950 LOCATE 12,14:PRINT "
1960 RESTORE 2190
1970 S=0:R=1:TIME$ OFF:GOSUB *T:GOSUB *CR:GOSUB 1750:GOTO 1010
1980 HELP OFF:DEF SEG=&HA200:FOR J=MY TO MY+1:FOR I=MX TO MX+2:POKE J*160+I*2,&H
33:NEXT:NEXT:GOSUB *S2:GOSUB *CR:K=K-1:GOSUB 2030:IF K=0 THEN K=3:A=4:AK=4:GOTO
1920 ELSE GOSUB 1840:GOTO 1010
1990 '●●●●● OTHER ●●●●●
2000 *CR FOR J=0 TO 22:LOCATE 3,J:PRINT SPC(60):NEXT:RETURN
2010 *MK FOR L=68 TO 76 STEP 4
2020 DEF SEG=&HA200:MH=2880+L*2:FOR J=18 TO 19:FOR I=L TO L+2:POKE J*160+I+I,&HF
1:NEXT:NEXT:DEF SEG=&HA000:POKE MH,140:POKE MH+2,238:POKE MH+4,200:POKE MH+160,2
24:POKE MH+162,51:POKE MH+164,14:NEXT:RETURN
2030 E=68-(K=1)*4-(K=0)*8:LOCATE E,18:PRINT"▄█▄":LOCATE E,19:PRINT" █ ":RETURN
2040 *T FOR I=0 TO 5000:NEXT I:RETURN
2050 *DR DA=0
2060 READ A$(DA)
2070 IF VAL(A$(DA))=-2 THEN RESTORE 2190:RETURN
2080 IF VAL(A$(DA))=-1 THEN AK=AK+1:AK=AK+(AK=11)*6:A=AK:RETURN
2090 IF VAL(A$(DA))= 0 THEN RETURN
2100 DA=DA+1:GOTO 2060
2110 '●●●●● DATA ●●●●●
2120 DATA 1,1,3,3,5,5,7,7
2130 '
2140 DATA 140,44,136,44,140,44,136,236,140,236,238,238,238,238,238,238,238,238,2
38,238,136,206,200,206,200,194,200,194,136,194,192,247,69,213,224,95,225,127,46,
127,55,247,55,213,51,221,115,127,115,93,30,247,226,247,14,245,12,127,84,93
2150 ' GRAPHIC DATA
2160 DATA 122,24,163,32,350,24,392,32,0,16,524,192,18,40,506,184
2170 DATA 22,46,478,502,24,44,480,500
2180 ' ROUND 1
2190 DATA 201,202,203,204,205,206,207,208,209
2200 DATA 210,211,212,213,214,215,216,217,218
2210 DATA 401,402,403,404,405,406,407,408,409
2220 DATA 410,411,412,413,414,415,416,417,418
2230 DATA 601,602,603,604,605,606,607,608,609
2240 DATA 610,611,612,613,614,615,616,617,618
2250 DATA 801,802,803,804,805,806,807,808,809
2260 DATA 810,811,812,813,814,815,816,817,818,-1
2270 ' ROUND 2
2280 DATA 201,202,203,204,205,206,207,208,209
2290 DATA 210,211,212,213,214,215,216,217,218
2300 DATA 401,403,405,407,409,411,413,415,417
2310 DATA 601,602,603,604,605,606,607,608,609
2320 DATA 610,611,612,613,614,615,616,617,618
2330 DATA 801,803,805,807,809,811,813,815,817,0
2340 ' ROUND 3
2350 DATA 301,302,303,304,305,306,307,308,309
2360 DATA 310,311,312,313,314,315,316,317,318
2370 DATA 401,402,403,404,405,406,407,408,409
2380 DATA 410,411,412,413,414,415,416,417,418
2390 DATA 601,602,603,604,605,606,607,608,609
2400 DATA 610,611,612,613,614,615,616,617,618
2410 DATA 701,702,703,704,705,706,707,708,709
2420 DATA 710,711,712,713,714,715,716,717,718,0
2430 ' ROUND 4
2440 DATA 207,208,209,210,211,212,401,402,403
2450 DATA 404,405,406,413,414,415,416,417,418
2460 DATA 607,608,609,610,611,612,801,802,803
2470 DATA 804,805,806,813,814,815,816,817,818,0
2480 ' ROUND 5
2490 DATA 201,202,303,304,405,406,507,508,609
2500 DATA 610,511,512,413,414,315,316,217,218
2510 DATA 801,802,803,804,805,806,807,808,809
2520 DATA 810,811,812,813,814,815,816,817,818,-2
```

★自転車に乗って坂道を加速つけて上っていたら，いきなりチェーンがはずれて，ハンドルで顔をうって，地面で足をすりむいて，メガネにヒビが入った。これじゃ，影さんだ。(東京都調布市・山下　琢12才)……【影：グハハ。】

ぴゅう太(G-BASIC)用

Let's窓ふき

レッツ

ピグモン



●内　容

お金に困ったあなたは，ビルの窓ふきをすることにしました。しかし，そのビルには，強悪な宇宙怪獣カゲベーダーとヘンベーダーが住みついているのでした。さあ！がんばってお金をためてください！

●ゲームの方法

コントローラのシュート・キーで，スタートします。

人間を動かして，窓をふいてください。人間は方向キーで上下左右ですが，ビルの一番上でないと左右には動けません。そして，シュート・キーで窓をふきます。でも，よごれていない窓をふくと100円引かれてしまいますよ。

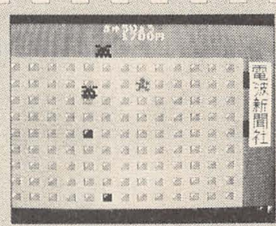
10枚のガラスをふくと，その日のバイトは終わりですが，ケチで有名なここの主人はある時間がすぎると，給料をどんどん減らしてしまいます。

宇宙怪獣－カゲベーダー…ビルの屋上を動き続ける単細胞。猛毒を有する。

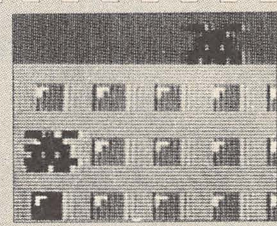
宇宙怪獣－ヘンベーダー…空を飛ぶことができる知的生物。人間のま上にくると，急降下する。これも猛毒を有する。

カゲベーダーかヘンベーダーにぶつかるか，給料がマイナスになると，ゲーム・オーバーです。

再ゲームは，シュート・キーです。



《写真1》うろうろする怪獣に注意しながら窓をふいてください



《写真2》う～ん，どことなく影さんに似てるかな？

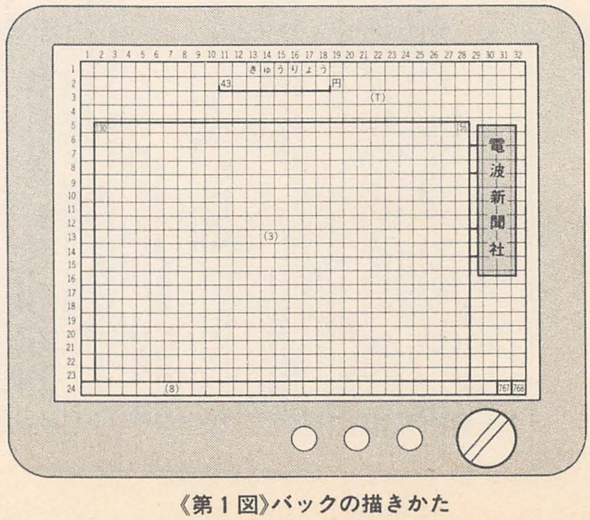
CHECKER FLAG

Dr.D：ぴゅう太はメモリが少ないので，このくらいのプログラムでせいいっぱいだな。しかし，制約があるからこそ，できるだけおもしろくしようと，努力している。

編：メモリの少ない機種で，プログラムを作るときのアドバイスをぜひお願いします。

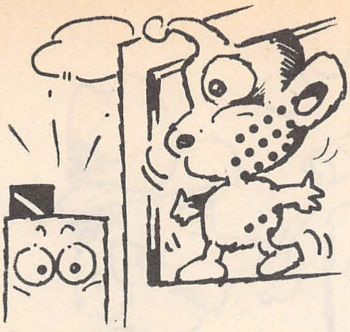
Dr.D：絶対にフローチャートを作るべきだ。それから，同じことをするなら短かいほうがいいに決まっておるから，頭で構想を十分練ってから作るべきだ。

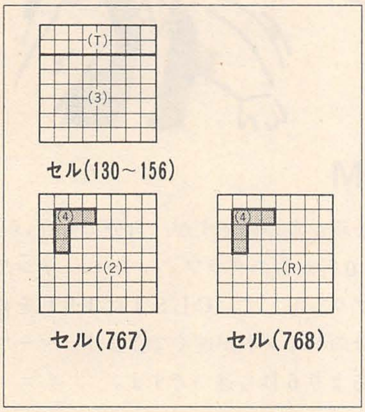
影：そのとおり。



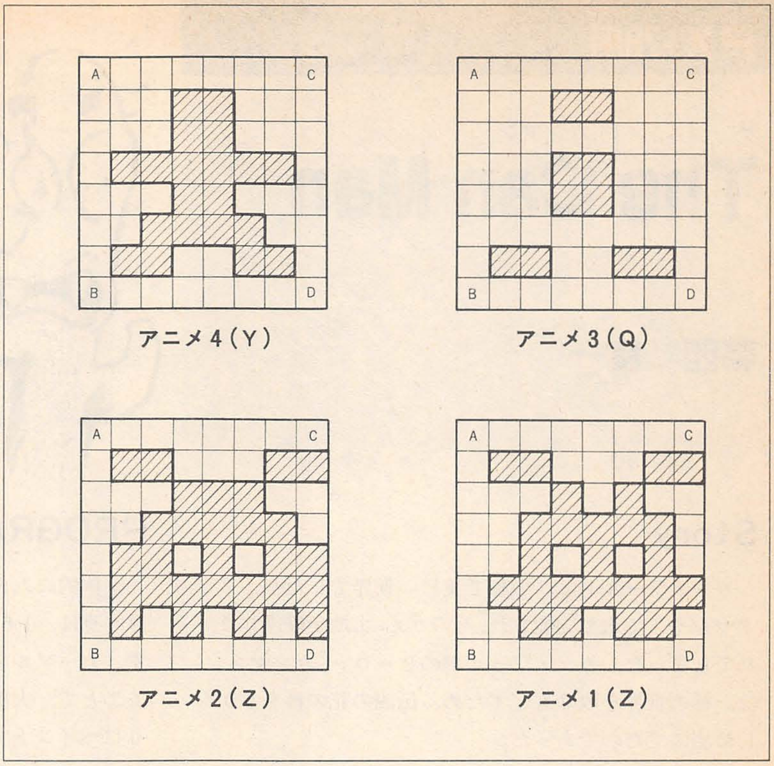
《第1図》バックの描きかた

★尋ねパソコン：下取りやめたすぐ帰れ。ＰＣ－6001mkIIユーザー。(神奈川県鎌倉市・安斉利晃13才)……【**影**：買ったものは大切にしなくちゃダメだね。私など古～い物をずっと使ってるよ。**Dr.D**：気安く頭をなでてくれ。】





《第2図》セルの描きかた



《第3図》アニメの描きかた

Let's 窓ふきのプログラム・リスト

```
1  キイ 1 J,K
2  モシ K=0ナラバ" 1 ニイケ
3  シキ TT=1000
4  シキ S=0
5  シキ F=0
6  シキ T=TT
7  シキ X=205
8  シキ Y=21
9  マワレ 13 M=160カラ672カンカク64
10 マワレ 12 N=3カラ27カンカク2
11 シキ セル(M+N)=セル(768)
12 トジ"ル
13 トジ"ル
14 82 ヨヨベ"
15 シキ C1=C
16 82 ヨヨベ"
17 シキ C2=C
18 シキ KX=5
19 シキ HX=5
20 シキ HY=ランスウ(50)+35
21 キイ 1 J,K
22 モシ Y>21ナラバ" 30 ニイケ
23 モシ J=3ナラバ" 26ニイケ
24 モシ Y<>7ナラバ" 31 ニイケ
25 シキ X=X-16
26 シキ X=X+8
27 モシ X=5ナラバ" 26 ニイケ
28 モシ X=213ナラバ" 25 ニイケ
29 35 ニイケ
30 モシ J=1ナラバ" 33 ニイケ
31 モシ J<>5ナラバ" 35 ニイケ
32 シキ Y=Y+16
33 シキ Y=Y-8
34 モシ Y=181ナラバ" 33ニイケ
35 モシ K>0ナラバ" 57 ニイケ
36 シキ KX=KX+ランスウ(1)*4+4
37 シキ HX=HX+4
38 シキ アニメ1=イチ(HY,HX)
39 シキ アニメ2=イチ(21,KX)
40 シキ アニメ3=イチ(Y,X)
41 シキ アニメ4=アニメ3
42 モシ Y>21ナラバ" 45 ニイケ
43 モシ KX>=(X+5)ナラバ" 45 ニイケ
44 モシ KX>=(X-5)ナラバ" 80 ニイケ
45 モシ HY>Yナラバ" 47 ニイケ
46 モシ HX=Xナラバ" 77 ニイケ
47 モシ KX<213ナラバ" 49 ニイケ
48 シキ KX=5
49 モシ HX=213ナラバ" 19 ニイケ
50 モシ T<1ナラバ" 55 ニイケ
51 シキ T=T-1
52 カケ 43,+S
53 モシ S>30000ナラバ" 80 ニイケ
54 21 ニイケ
55 シキ S=S-10
56 52 ニイケ
57 シキ XY=Y/8*32+X/8+34
58 モシ XY=C1ナラバ" 63 ニイケ
59 モシ XY=C2ナラバ" 73 ニイケ
60 オト ニオン
61 シキ S=S-100
62 36 ニイケ
63 シキ セル(C1)=セル(768)
64 82 ヨヨベ"
65 シキ C1=C
66 オト サンオン
67 シキ S=S+ランスウ(40)*10+100
68 シキ F=F+1
69 モシ F<10ナラバ" 36 ニイケ
70 シキ S=S+T
71 シキ TT=TT-100
72 5 ニイケ
73 シキ セル(C2)=セル(768)
74 82 ヨヨベ"
75 シキ C2=C
76 66 ニイケ
77 シキ HY=HY+1
78 シキ アニメ1=イチ(HY,HX)
79 モシ HY<Yナラバ" 77 ニイケ
80 オト シオン
81 1 ニイケ
82 シキ C=ランスウ(8)*64+163
83 シキ C=C+ランスウ(12)*2
84 シキ セル(C)=セル(767)
85 カエレ
86 オワリ
```

★おまえ，ただ者やな。(奈良市・**岡本晃宣**)……【**影**：ギク，どうしてわかったのかな？でも，ただほどコワイものはないっていうからね。グフフ…。**編**：あっあーっ!!またスイッチ切ったでしょ!!**影**：スマン。】

RX-78用

The Can Man（ザ カンマン）

葛西　良一



Story

カン・ワールドは，平和で美しい世界でしたが，アクマがやって来て支配され，そのうえ，土地を砂漠化されてしまった。カン・ワールドのヒーロー「カンマン」は，緑の世界を取りもどすため，伝説の花の種をさがしに旅にでたのであった。

How to PLAY

カンマンを⊡⊡ⒶⓏを使って動かします。そして，四つの種全部を拾うと，1面クリアです。しかし，アクマとサボテンは追いかけてきますが，つかまらなければよいのです。

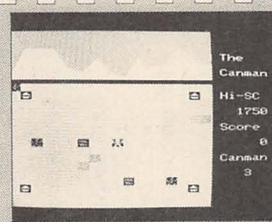
また，カンマンがカンの所へ行くと，カンがはじかれ，6キャラ移動します。これがアクマ・サボテンをやっつけられる武器です。アクマ・サボテンにつかまるとカンマンが1人死に，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

PROGRAM

全体的にムダな所が多いのですが，自分でも良いと思う点は，1600行からのグラフィック・ルーチンです。カーソルをプリントして，CLS1により色をぬくことで，大部分のペイントが速くできます。ノーマルにペイントするより6秒も速いですよ。



《写真1》タイトル画面。キャラクタ説明



《写真2》さあ，まん中にでるのがカンマンです

The CanManのプログラム・リスト

```
 10 CLEAR:DIMSX(3),SY(3),NX(1)
,NY(1),CX(3),CY(3),FL$(2),CF(3
)
 20 DIMM1(4),M2(4),M3(3,4),M4(
3,4),M5(3,4),M6(3,4),M7(1,4),M
8(1,4)
 30 TEMPO7:COLOR,0:GOTO1500
 100 USR($D8):GETK$:XL=MX:YL=M
Y
 110 MX=MX-((K$=".")-(K$=","))
:MX=MX-((MX<0)-(MX>17))
 120 MY=MY-((K$="Z")-(K$="A"))
:MY=MY-((MY<0)-(MY>15))
 130 POSITIONXL*8,YL*8+56:PATT
ERN[4]1,CL$:POSITIONMX*8,MY*8+
56:PATTERN[7]1,CA$
 139 REM□□□□ SEEDS □□□□□□□□□□□

 140 FORI=0TO3:IFCF(I)=0THEN16
0
 150 POSITIONCX(I)*8,CY(I)*8+5
6:PATTERN[6]1,SE$
 155 IF(CX(I)=MX)*(CY(I)=MY)TH
EN CF(I)=0:GOSUB400
 160 NEXTI:IFCF(0)+CF(1)+CF(2)
+CF(3)=0 THEN 450
 170 FORJ=0TO1:IF(NX(J)=MX)*(N
Y(J)=MY)THEN 550
 180 POSITIONNX(J)*8,NY(J)*8+5
6:PATTERN[2]1,CO$
 190 NEXTJ
 200 P=P+1+4*(P=3):POSITIONSX(
P)*8,SY(P)*8+56:PATTERN[6]1,CL
$
 210 SX(P)=SX(P)-((MX>SX(P))-(
MX<SX(P))):SY(P)=SY(P)-((MY>SY
(P))-(MY<SY(P)))
 220 POSITIONSX(P)*8,SY(P)*8+5
6:PATTERN[4]1,SA$
 230 IF(SX(P)=MX)*(SY(P)=MY)TH
EN650
 240 POSITIONAX*8,AY*8+56:PATT
ERN[6]1,CL$
 250 AX=AX-INT(RND(1)*2)*((MX>
AX)-(MX<AX)):AY=AY-INT(RND(1)*
2)*((MY>AY)-(MY<AY))
 260 POSITIONAX*8,AY*8+56:PATT
ERN[2]1,AK$
 270 IF(AX=MX)*(AY=MY)THEN650
 280 GOTO100
 399 REM□□□ トクテン □□□□□□□□□□□□□

 400 SC=SC+200:CF(I)=0:CURSOR2
4,14:PRINTUSING"######";SC;
 410 FORK=2TO5:POSITIONMX*8,MY
*8+56:PATTERN[K]1,CA$
 420 MUSIC"C+E+D+F+":NEXTK:RET
URN
 450 FORK=1TO7:POSITIONMX*8,MY
*8+56:PATTERN[K]1,CA$:MUSIC"CE
DF":NEXTK:CLS2
 460 FORI=64TO160STEP24:FORJ=8
TO128STEP24:FORC=0TO2
 470 POSITIONJ,I:PATTERN[C*2-(
I=0),W1]2,FL$(C):NEXTC:NEXTJ:N
EXTI
 480 FORI=0TO4:MUSIC"CECECEDFD
FDF":NEXT:MUSIC"DFC+E+5"
 490 M=M+1:IFM=5THENM=0
 500 FORI=0TO6000:NEXT:GOTO160
0
 550 XR=SGN(MX-XL):YR=SGN(MY-Y
L)
 560 FORR=2TO7:POSITIONNX(J)*8
,NY(J)*8+56:PATTERN[4]1,CL$
 570 POSITIONMX*8,MY*8+56:PATT
ERN[R]1,CA$
```

★僕の友人の家の近くの川では，“ギンギョ”という魚がいて，「ギャーギャー」と鳴きます。今度，一度来てください。(栃木県今市市・**星野武晴15才**)……【**影**：それじゃ，“ドウギョ”ってのもいて，「ドードー」言うのか？】

```
 582 IF(NX(J)=<0)+(NX(J)=>17)+(NY(J)=<0)+(NY(J)=>15)THENXR=XR*-1:YR=YR*-1
 585 NX(J)=NX(J)+XR:NY(J)=NY(J)+YR:POSITIONNX(J)*8,NY(J)*8+56:PATTERN[2]1,CO$
 590 IF(NX(J)=AX)*(NY(J)=AY)THENSC=SC+100:AX=0:AY=0:GOSUB700

 600 FORN=0TO3:IF(NX(J)=SX(N))*(NY(J)=SY(N))THENSC=SC+50:SX(N)=0:SY(N)=0:GOSUB700
 610 NEXTN
 620 NEXTR:NEXTJ:GOTO200
 650 CA=CA-1:CURSOR26,18:PRINTCA
 660 FORC=7TO0STEP-1:POSITIONMX*8,MY*8+56:PATTERN[C]1,CA$:NEXT
 670 POSITIONMX*8,MY*8+56:PATTERN[7]1,DC$:FORI=0TO4:MUSIC"FECDBC":NEXT
 680 IFCA=0THEN1000
 690 POSITIONMX*8,MY*8+56:PATTERN[6]1,CL$:POSITIONAX*8,AY*8+56:PATTERN[6]1,CL$
 692 FORI=0TO1:POSITIONNX(I)*8,NY(I)*8+56:PATTERN[6]1,CL$:NEXTI
 695 FORI=0TO3:POSITIONSX(I)*8,SY(I)*8+56:PATTERN[6]1,CL$:NEXT:GOTO750
 700 MUSIC"C+E+":CURSOR24,14:PRINTUSING"######";SC;:RETURN
 749 REM□□□ POINT □□□□□□□□□
 750 MX=9:MY=7:AX=M1(M):AY=M2(M):FORI=0TO3:SX(I)=M3(I,M):SY(I)=M4(I,M):NEXT
 760 FORI=0TO3:CX(I)=M5(I,M):CY(I)=M6(I,M):NEXT
 770 FORI=0TO1:NX(I)=M7(I,M):NY(I)=M8(I,M):NEXT
 780 POSITIONMX*8,MY*8+56:PATTERN[7]1,CA$:POSITIONAX*8,AY*8+56:PATTERN[2]1,AK$
 790 FORI=0TO1:POSITIONNX(I)*8,NY(I)*8+56:PATTERN[2]1,CO$:NEXT
 800 FORI=0TO3:POSITIONSX(I)*8,SY(I)*8+56
 810 PATTERN[4]1,SA$:NEXT:GOTO100
 999 REM□□□□ RPLAY □□□□□□
 1000 PRINT"□":CURSOR10,7:PRINT"GAME OVER":CLS2
 1010 CURSOR8,10:PRINT"Your score is ";SC
 1020 CURSOR10,14:PRINT"RPLAY Y/N":CLS1
 1030 IFHI<SCTHENHI=SC
 1035 SC=0
 1040 GETA$:IFA$="Y"THEN1590
 1050 IFA$="N"THEN END
 1060 GOTO1040
 1499 REM□□ Reading Datas □□□□

 1500 FORI=0TO7:READA:CA$=CA$+CHR$(A):NEXT:REM Canman
 1510 FORI=0TO7:READA:AK$=AK$+CHR$(A):NEXT:REM Akuma
 1515 CLS7:CURSOR5,10:PRINT"Made : Walk! SOFT":CLS2
 1520 FORI=0TO7:READA:SE$=SE$+CHR$(A):NEXT:REM Seeds
 1530 FORI=0TO7:READA:CO$=CO$+CHR$(A):NEXT:REM Can
 1540 FORI=0TO7:READA:SA$=SA$+CHR$(A):NEXT:REM Saboten
 1550 FORI=0TO7:READA:DC$=DC$+CHR$(A):NEXT:REM Deth.Canman
 1560 FORJ=0TO2:FORI=0TO31:READA:FL$(J)=FL$(J)+CHR$(A):NEXT:NEXT:REM Flower
 1570 FORM=0TO4:READA,B:M1(M)=A:M2(M)=B:FORI=0TO3:READD1,D2,D3,D4:M3(I,M)=D1:M4(I,M)=D2
 1580 M5(I,M)=D3:M6(I,M)=D4:NEXTI:NEXTM
 1585 FORM=0TO4:FORI=0TO1:READA,B:M7(I,M)=A:M8(I,M)=B:NEXTI:NEXTM
 1587 CL$="ππππππππ":HI=0
 1590 GOSUB2500
 1595 CA=3:M=0:SC=0
 1599 REM□□□□ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ □□□□□□□□

 1600 COLOR,0:PRINT"□"
 1610 FORI=8TO21:CURSOR0,I:PRINTSTRING$(CHR$(30),23):NEXT:CLS1
 1620 BOX[6]0,56,144,183
 1630 PAINT[6]1,57,6
 1640 LINE[6]0,51,144,51
 1650 LINE[6]0,51,10,20,30,20,40,40,50,45,60,30,70,45,80,50,90,30,95,40,110,35,120,20
 1660 LINE[6]120,20,125,20,135,35,144,35,144,51
 1670 PAINT[6]11,21:PAINT[6]120,22
 1680 LINE[5]0,55,0,0,144,0,144,34
 1690 PAINT[5]1,1,5,6
 1700 CURSOR24,3:PRINT"The◇◇◇⇩⇩Canman":CURSOR24,8:PRINT"Hi-SC"
 1710 CURSOR24,10:PRINTUSING"######";HI;:CURSOR24,12:PRINT"Score"
 1720 CURSOR24,14:PRINTUSING"######";SC;:CURSOR24,16:PRINT"Canman":CURSOR26,18:PRINTCA
 1730 TEMPO 7
 1740 FORI=0TO2:MUSIC"C4ECECEDFDFDF":NEXT:CURSOR0,10
 1750 FORI=0TO3:CF(I)=1:NEXTI
 1760 FORI=0TO3:CX(I)=M5(I,M):CY(I)=M6(I,M):NEXT
 1770 FORI=0TO3:POSITIONCX(I)*8,CY(I)*8+56:PATTERN[6]1,SE$:NEXT
 1800 GOTO750
 1998 REM□□□□ Data s □□□□□□□□□

 1999 REM□□□□ Canman □□□□□□□□□

 2000 DATA 24,189,153,255, 24, 60, 36,102
 2009 REM□□□□ Akuma □□□□□□□□□□

 2010 DATA 34, 34,127, 73,107, 62, 20, 20
 2019 REM□□□□ Seeds □□□□□□□□□□

 2020 DATA  0, 24, 60,126,  0,126, 60,  0
 2029 REM□□□□ Can □□□□□□□□□□□□

 2030 DATA  0,126,126,112, 14,126,126,  0
 2039 REM□□□□ Saboten □□□□□□□□

 2040 DATA 16,152,217,123, 30, 24,102,102
 2049 REM□□□□ Deth.Canman □□□□

 2050 DATA  0,  8,  8,138,255,255, 58,  0
 2055 REM□□□□ Flower □□□□□□□□□

 2059 REM□□□□□□ BLUE □□□□□□□□□

 2060 DATA  0,  0,  2, 32,  8,  8,196, 17, 48,  6,208,  5,106, 43, 43,106, 43,106,106, 43
 2070 DATA208,  5, 48,  6,196, 17,  8,  8,  2, 32,  0,  0
 2079 REM□□□□□□□□ RED □□□□□□□□□

 2080 DATA128,  0,194, 33,  8,  8,196, 17, 48,  6, 16,  4,138, 40,203,105,203,105,138
 2090 DATA 40, 16,  4, 48,  6,196, 17,  8,  8,194, 33,128,0
 2099 REM□□□□□ GREEN □□□□□□□□□

 2100 DATA 63,254, 31,252, 59,238,199,241, 55,246,213,213,232,139,232,139,232,139,232,139
 2110 DATA213,213, 55,246,199,241, 59,238, 31,252, 63,254
 2118 REM□□□□□□ POINT □□□□□□□□
          □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

 2119 REM ROUND1
 2120 DATA 17,3,0,0,1,1,1,7,16,1,6,10,1,13,14,12,16,13
 2129 REM ROUND2
 2130 DATA 2,9,9,3,13,1,4,6,3,6,4,14,0,10,14,12,16,14
 2139 REM ROUND3
 2140 DATA 6,4,2,2,0,0,17,0,12,1,11,7,13,7,6,13,9,15
 2149 REM ROUND4
 2150 DATA 11,3,8,5,3,3,7,8,14,8,9,9,8,12,17,15,16,13
 2159 REM ROUND5
 2160 DATA 13,10,15,1,14,3,7,7,2,3,11,7,12,14,1,14,2,13
 2169 REM□□□□ CAN □□□□□□□□□□□□

 2170 DATA 6,7,10,12,17,0,11,10,2,7,9,10,14,2,7,8,9,3,5,11
 2500 REM□□□□□ OPENING □□□□□□□
 2510 CLS7:CURSOR8,10:PRINT"By Y,Kuzunishi":CLS4
 2520 FORI=0TO5000:NEXTI
 2530 CLS7:CURSOR10,10:PRINT"The Canman":CLS2
 2540 FORI=0TO2:MUSIC"CECECEDFDFDF":NEXT
 2550 CURSOR0,22:PRINT"⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩⇩□";:CLS3
 2560 POSITION40,24:PATTERN[7]1,CA$:CURSOR14,3:PRINT"Canman"

 2570 POSITION40,40:PATTERN[6]1,SE$:CURSOR14,5:PRINT"Seed "
 2580 POSITION40,56:PATTERN[2]1,AK$:CURSOR14,7:PRINT"Akuma"
 2590 POSITION40,72:PATTERN[4]1,SA$:CURSOR14,9:PRINT"Saboten"

 2600 POSITION40,88:PATTERN[2]1,CO$:CURSOR14,11:PRINT"Can"
 2610 CURSOR12,14:PRINT"A⇩◇↑⇩◇◇◇,←◇→.⇩◇◇◇↓⇩◇Z"
 2615 CURSOR3,20:PRINT"START PUSH ANY KEY"
 2620 MUSIC"C-E-C-E-C-E-D-F-D-F-D-F-CECECEDFDFDF"
 2630 GETA$:IFA$=""THEN2620
 2700 RETURN
 2710 REM□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ Program by Walk SOFT □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
```

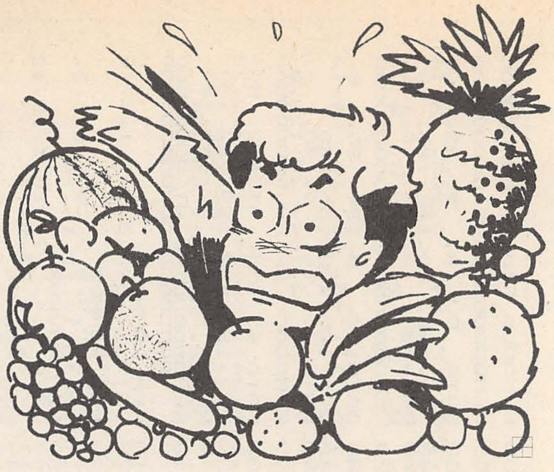
★朝は新聞配達，昼は勉強，夜は柔道，夜中はパソコン。こんな生活の毎日だ。ひえー。（青森県弘前市・パオ13才）

…【影：それじゃ，いつ寝るんだよ。編：ヘソまがりなんだから。それだけ，1日を有意義に過ごしてるってこと。】

S1用

フルーツ・モンスター

RAN RAN



【ゲーム】

あなたは，フルーツの好きな「モンスター」です。広場にあるフルーツを腹いっぱい食べたいのですが，運悪く「エイリアン」も食事に来てたんです。エイリアンはあなたを食べに，追っかけてきます。さあ～，大変！！

【ルール】

表示されるフルーツは2種類／1面，3種類／2面………8種類／7面（以降同一）です。原則として，フルーツを各種1個食べると，1面クリアになります。でも，それではスコアが上がりません。そこで適当にエイリアンと遊びながら，フルーツを食べなければいけません。

ここが大事なところです。クリアしないで食べ回るには，少なくても「1種類」は意識的に残さなければなりません。1～2面目はよいとして，面数が上がると，フルーツの種類が増えるため，頭が混乱します（PLAYしてみれば，いやというほどわかります）。これを克服しないと，ハイ・スコアは望めませんよ！！

【キー操作】

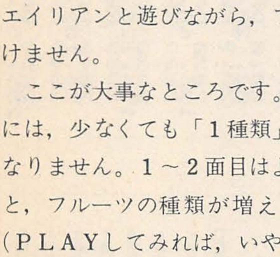
モンスターは，テン・キーの①～⑨を使って8方向移動です。エイリアンは4方向ですから，斜めに動くと逃げることができます。

ゲーム中，食べたフルーツの種類がわからなくなったときには，スペース・キーを押してください。キャラクタが，最下行に表示されます。しかし，ゲーム・スピードが速いので，それを見るひまがあるかどうか………。

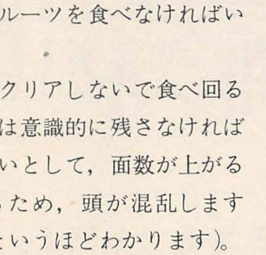
【プログラム】

モンスターとエイリアンのタッチ判定は，甘くしてあります。この方が，追いかけっこのとき，スリルがあって，おもしろいようです（310，320行にそれぞれタッチ判定を入れると，きびしくなります）。

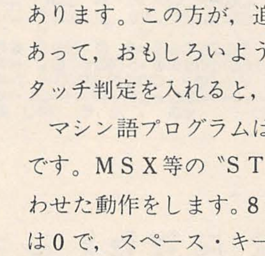
マシン語プログラムは，リアル・タイム・キー入力です。MSX等の〝STICK〟と〝STRIG〟を合わせた動作をします。8方向入力を1～8で，入力なしは0で，スペース・キーは－1を返してきます。他機種のリストを「S1」へ移植するとき利用できます。



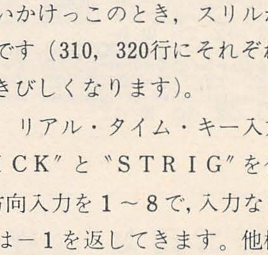
《写真1》キー操作の説明。4秒待つんだぞー



《写真2》1面では，バナナとサクランボが……



《写真3》まん中がモンスターで左がエイリアン



《写真4》ゲーム・オーバー。動きが速かった

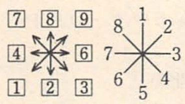
★P6mkIIで，〝EXEC&H98〟とやって，モードを見てみよう。ページを見ると，SUPERグラフィックが見れるよ。（静岡県磐田市・**田丸大介12才**）……【**編**：そんなにすごいんだ。**影**：どれどれ。私の顔みて消えちゃった。】

《第１表》変数表

モンスター	X, Y	X，Y座標
	X(8), Y(8)	キー入力に対する方向(偏差)
	V	VRAMデータ
	M$(8)	キャラクタ在中
エイリアン	P, Q	X，Y座標
	DX, DY	モンスターとの方向
	N$(2.2)	キャラクタ在中
フルーツ	F	フルーツの数
	V$	食べたフルーツの種類をメモ
	E$	V$の比較用
その他	T	タイム
	S	スコア
	H	ハイ・スコア
	G	ROUND
	S$	SOUND
	K, K$	キー入力
	A, B, A$	汎用

《第２表》リスト・マップ

100—150	初期化
160—220	タイム・カウント・モンスター移動
230—250	フルーツ・カウント
260—270	モンスター対エイリアン　方向検知
280	モンスター第２キャラクター・プリント
290—320	エイリアン移動
330—390	END処理
400—430	食べたフルーツの種類表示
440—450	数値設定
460—510	ゲーム画面作成
520—540	フルーツ・プリント
550	モンスター 〃
560—570	エイリアン 〃
580—610	数値プリント
620—670	スタート表示
680	サウンド
690—710	配列よみこみ
720—760	モンスターのキャラクタ作成
770—830	エイリアン 〃 〃
840—970	IG定義
980-1050	マシン語セット



キー入力なしのとき　K＝0
8方向　入力　　K＝1～8
SPC キー入力　　K＝－1

SPC　　－1

《第１図》キー入力のマシン語対応図

☆

☆

フルーツ・モンスターのプログラム・リスト

```
100 REM ======== ﾌﾙｰﾂ･ﾓﾝｽﾀｰ ============         Written by RAN RAN
110 CLEAR 4000,&HC000:DEFMAP=1:DEFINT A-Z:CONSOLE0,25,0:COLOR7,0,0:SCREEN0,0,1
120 WINDOW(0,0)-(319,199):WIDTH40:CLS:POKE &HFFD0,0:DEFUSR=&HC000
130 H=0:PLAY"V10T180LBC","V10T180LBE":RANDOMIZE(TIME/3):GOSUB630
140 G=0:S=0
150 GOSUB450
160 REM -------------------- MAIN
170 T=T+(T>0):LOCATE31,17:PRINT T:IF T<1 THEN 350
180 K=USR(0):IF K=-1 THEN 400
190 X=X+X(K):Y=Y+Y(K)
200 V=SCREEN(X,Y,0):LOCATE X,Y:PRINT M$(K);
210 IF(K=0)+(V=0)+(V=&H20)THEN 270
220 IF(V=&H23)+(V=&H24)THEN 350
230 S=S+10:GOSUB 610:V=V-&H80:MID$(V$,V,1)="1"
240 A$=MID$(S$,V*3,3):PLAY"",A$
250 IF V$=E$ THEN PLAY"O4CDEFGABO5C":FORI=0 TO 1000:NEXT:GOTO150
260 REM -------------------- ALIAN
270 DX=SGN(X-P):DY=SGN(Y-Q):A=((DX=0)+1)*2+(DY=0)+2
280 COLOR,,1:LOCATEX,Y:PRINT CHR$(&H27)
290 ON A GOTO 340,320,310,300
300 IF RND(1)>.5 THEN 320
310 P=P+DX:COLOR,,1:LOCATE P,Q:PRINT N$(DX+1,1):GOTO 170
320 Q=Q+DY:COLOR,,1:LOCATE P,Q:PRINT N$(1,DY+1):GOTO 170
330 REM -------------------- END
340 COLOR,,1:LOCATE P,Q:PRINT N$(1,1);:PLAY"O3CDCDCD":GOTO360
350 COLOR,,1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H25+(V=&H24));:PLAY"O3ECECEC"
360 COLOR,,0:SYMBOL(20,56),"GAME OVER !",1,3,2
370 SYMBOL(20,92),"TRY AGAIN? (Y/N)",1,3,4
380 IF H<S THEN H=S:GOSUB600
390 K$=INKEY$:IF K$="Y"THEN140 ELSE IF K$="N"THEN PLAY"C":CLS:END ELSE390
400 REM -------------------- EAT FRUITS
410 COLOR,,1:LOCATE0,24:PRINT"EAT FRUITS";:FORI=1 TO F
420 IF MID$(V$,I,1)="1" THEN PRINT CHR$(&H80+I);
430 NEXT :GOTO270
440 REM -------------------- SCREEN
450 CLS:PLAY"O4CDEFGABO5CO4":X=15:Y=12:G=G+1:T=1000
460 COLOR1,0,1:FORJ=0TO23 STEP23:LOCATE0,J:PRINT STRING$(31,&H23);:NEXT
470 FORJ=1TO22:LOCATE0,J:PRINT CHR$(&H23):LOCATE30,J:PRINT CHR$(&H23):NEXT
480 COLOR2,0,0:LOCATE31,0:PRINT STRING$(8,&HEC)
490 SYMBOL(248,9),"FRUIT",1,2,4:SYMBOL(256,25),"MONSTER",1,2,6
500 LOCATE31,5:PRINT STRING$(8,&HEC):COLOR10:LOCATE31,23:PRINT"  MBS1  "
510 GOSUB580
520 V$="00000000":E$="11111111":F=G+1:IF F>8 THEN F=8
530 COLOR,,1:V$=MID$(V$,1,F):E$=MID$(E$,1,F):FORI=0 TO 100
540 LOCATE(RND(1)*14)*2+1,(RND(1)*10)*2+2:PRINT CHR$(&H81+INT(RND(1)*F)):NEXT
550 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&H26):PLAY"E"
560 P=RND(1)*26+2:Q=RND(1)*18+2:IF(X=P)+(Y=Q)THEN 560
570 LOCATEP,Q:PRINT N$(1,1):PLAY"FGFG":FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
580 COLOR5,0,0:LOCATE31,7:PRINT"HISCORE":LOCATE31,11:PRINT"SCORE"
590 LOCATE31,15:PRINT"TIME":LOCATE31,19:PRINT"ROUND"
600 COLOR7,0,0:LOCATE31,21:PRINT G:LOCATE31,9:PRINT H;
610 COLOR7,0,0:LOCATE31,13:PRINT S;:LOCATE31,17:PRINT T:RETURN
620 REM -------------------- INITA
630 COLOR,,0:SYMBOL(56,24),"ﾌﾙｰﾂ･ﾓﾝｽﾀｰ",2,2,2
640 COLOR6:LOCATE7,7:PRINT"ｲﾄﾞｰｷｰ"
650 COLOR4:LOCATE7,9:PRINT"7 8 9":LOCATE7,11:PRINT"4 * 6 ﾃﾝｷｰ"
660 LOCATE7,13:PRINT"1 2 3":COLOR6:LOCATE7,15:PRINT"ﾀﾍﾞﾀﾌﾙｰﾂﾉ ﾋｮｰｼﾞ"
670 COLOR4:LOCATE7,17:PRINT"[SPC]":COLOR2:LOCATE7,20:PRINT"(   4sec ﾏﾃ !!   )"
680 A$="CDEFGABCDEFG":FORI=1 TO 7:S$=S$+"O2"+MID$(A$,I,1):NEXT
690 FORI=8 TO 12:S$=S$+"O3"+MID$(A$,I,1):NEXT
700 FORI=0TO8:READ A:READ B:X(I)=A:Y(I)=B:NEXT :B=0
710 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
720 FORI=0TO8
730 READ A$:IFA$<>"FF" THEN M$(I)=M$(I)+CHR$(VAL("&H"+A$)):GOTO730
740 NEXT
750 DATA 26,FF,26,1F,1D,20,FF,26,1F,1D,1D,20,FF,26,1D,1D,20,FF
760 DATA 26,1E,1D,1D,20,FF,26,1E,1D,20,FF,26,1E,20,FF,26,20,FF,26,1F,20,FF
770 FORI=0TO2
780 READ A$:IF A$<>"FF"THEN N$(I,1)=N$(I,1)+CHR$(VAL("&H"+A$)):GOTO780
790 NEXT
800 FORI=0TO2
810 READ A$:IF A$<>"FF"THEN N$(1,I)=N$(1,I)+CHR$(VAL("&H"+A$)):GOTO810
820 NEXT
830 DATA 24,20,FF,24,FF,24,1D,1D,20,FF,24,1F,1D,20,FF,FF,24,1E,1D,20,FF
840 A$="0000000000000000":IG$(&H20)=A$,A$,A$
850 IG$(&H23)=A$,A$,"DFDFDF00FDFDFD00"
860 IG$(&H24)="0000000000FF24C3","E7243C5ADBFF2400","0000002424000000"
870 IG$(&H25)="00006C6C00ABAB00","007E9393FFABAA00","007E9393FFABAA00"
880 IG$(&H26)="3C7EDBDB93FFFFD9","3C7E939393FFFFD9","3C7E939393FFFFD9"
890 IG$(&H27)="3C7EDBDBC9FFFF9B","3C7EC9C9C9FFFF9B","3C7EC9C9C9FFFF9B"
900 IG$(&H81)="0000070D1D7AE4F8","0702070F1F7EFCF8",A$
910 IG$(&H82)="0000000076FBFB76","0F12222200000000",A$
920 IG$(&H83)="0076FBFBFB7E3C00",A$,A$
930 IG$(&H84)="0000367F7F7F3E14","1C08082020000000",A$
940 IG$(&H85)="003C7E7A667C0000","023E7E7E7E7C0000",A$
950 IG$(&H86)="00007EFFBFFF5600","0E087EFFFFFF7E00",A$
960 IG$(&H87)="0000FEFEFE7C3810","107C009248241000",A$
970 IG$(&H88)="0000060936D6D926","0F02000000000000","00000F0F7FFFFF66"
980 REM ----------------- M.L.
990 READ A$:IF A$<>"END"THEN POKE &HC000+B,VAL("&H"+A$):B=B+1:GOTO990
1000 RETURN
1010 DATA 1F,53,33,C8,3D,34,10,BE,FF,E0,10,BE,07,FF,1E,13
1020 DATA 86,04,A7,C4,A6,C4,2B,06,31,A2,26,F8,20,13,5F,81
1030 DATA 80,26,05,CC,FF,FF,20,0B,5C,A1,85,27,05,C1,08,26
1040 DATA F7,5F,4F,1F,8B,86,44,A7,C4,1F,B8,35,10,ED,02,39
1050 DATA BD,BE,BE,CE,CD,C7,B7,9D,00,00,00,00,00,00,00,00,END
```

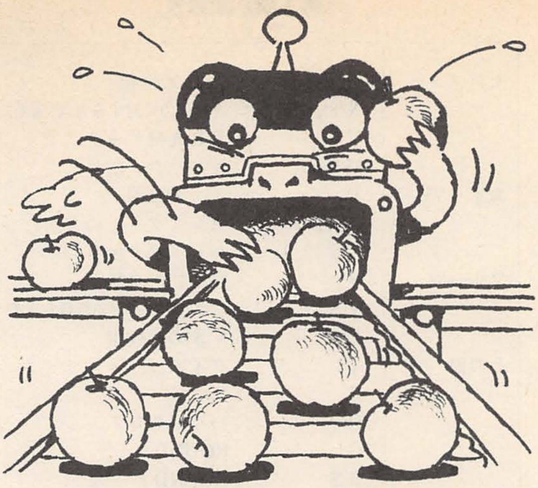
★パソコンとテレビの電源を入れ，音声ケーブルのパソコン側をぬいて，自分のほっぺたにあてよう。すると……。
（兵庫県津名郡・**中舎晋一14才**）……【**影**：ほっぺたが震動するよ。ホラホラ。**編**：それは感電ですよ！まったくモウ！】

S-1

SC-3000(LEVEL II)用

アタフタMACHINE（マシン）

oh! SC



★STORY

あなたは，日やといアルバイトです。ここは，電波新聞社新製品展示会場。専門家たちが集まって，新製品を見ています。きみは，その新製品を操作してほしいのです。

★遊びかた

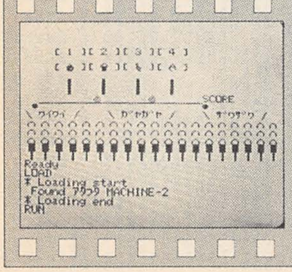
右から流れてくるものを，とればよいのです。流れてくるのは，クリ，ソフトクリーム，バナナ，指輪です。想像力豊かなきみには，どれがどれかよくわかるねェ〜。

キーは1234で，書かれているキャラと同じのがま下にきたときに，それに対応するキーを押せばよいのです。べつにまちがって押したり，押さなくてもかまいません。

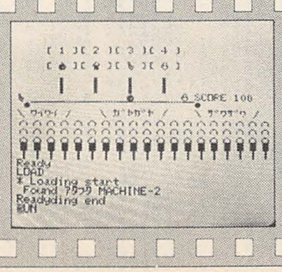
一つのキャラにつき，とれるチャンスは1回。逃したキャラが左端までいったら1回ミスで，5回ミスるとBEEPを2回聞いて，ゲーム・オーバー。

もう1回するときは，CRを押せばよいのです。

これは，気づきにくいと思いますのでいっておきますが，流れるスピードは速くなっていってます。得点は，左から40，30，20，10点となっています。



《写真1》右から流れてくるものをうけ取ります



《写真2》ちがったり左はしに逃してはダメ！

《第1表》変数表

R	速さ
I	FOR〜NEXT
Z	V−PEEK用
E	INKEY$のキャラクタ・コード
G	MISSの回数
F	でてくるキャラの間隔
X$	流れているキャラ全部
Z$	INKEY$
A	つぎにでるキャラの乱数
V	V−PEEKの値
B$	つぎにでるキャラ
S	SCORE

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
1 CLS:FORI=1TO4:FORJ=3TO5STEP2:CURSORI
*5-1,J:PRINT"[    ]":NEXT:NEXT
2 FORI=1TO4:CURSORI*5,3:PRINTI:NEXT
3 FORI=1TO4:FORJ=7TO8:CURSORI*5+1,J:PR
INT"▌":NEXT:NEXT:A$=" ■ "
4 FORI=1TO4:CURSORI*5+1,5:PRINTCHR$(24
4+I):NEXT:CURSOR26,9:PRINT"SCORE"
5 CURSOR1,10:PRINT"●";SPC(24);"●":FORI
=2TO25:CURSORI,10:PRINT"‾":NEXT
7 CURSOR0,12:FORI=0TO56:PRINT" ∩";:NEX
T:FORJ=0TO1:FORI=0TO18:PRINTA$;:NEXT:A
$=" ▌ ":NEXT
8 CURSOR0,11:PRINT"\ ﾜｲﾜｲ /     \ ｶﾞﾔｶﾞ
ﾔ /     \ ｻﾞﾜｻﾞﾜ /"
9 FORI=245TO248:READA$:PATTERNC#I,A$:N
EXT
10 DATA 201078FCF4ECFC78,304884FC78787
878,E040607058 6C3018,304848FC84844830
11 CURSOR0,18:PRINT"LOAD":PRINT"HIT [C
R]":CURSOR0,17
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
1 R=50:FORI=0TO26:X$=X$+" ":NEXT:CURSO
R0,9:PRINT" ":CURSOR32,9:PRINT"  "
2 Z$=INKEY$:Z=0:IFZ$<>""THENE=ASC(Z$):
Z=(E-48)*5+3
3 R=R-.04:IFZ=0THEN6
4 V=VPEEK(360+Z+&H3C00)
5 IFE+196=VTHENBEEP:S=S+(V-244)*10:CUR
SOR31,9:PRINTS:X$=LEFT$(X$,Z-2)+"   "+
RIGHT$(X$,25-Z)
6 V=VPEEK(362+&H3C00):IFV<>32THENG=G+1
:BEEP2:IFG=5THEN10
7 IFF<8THENB$=" ":GOTO9
8 A=INT(RND(1)*4):B$=CHR$(245+A):F=0
9 X$=X$+B$:X$=MID$(X$,2,26):CURSOR0,9:
PRINTX$:F=F+1:FORI=0TOR:NEXT:GOTO2
10 BEEP:BEEP:CURSOR0,21
```

★ボクは生まれてから今日まで，スズメが大きくなったらハトになるんだと思ってました。(東京都国立市・富山雄祐13才)……【影：みんな，笑ってはいけない。これは，あくまでもギャグ！なっ，そうだろ富山くん？】

SC-3000(LEVEL III)用

チャップの冒険

ヨッチャン



ある日，ルナ姫(トイレット・ペーパーの名ではない)がさらわれた。さらったのは，町はずれの古城に住んでいる悪魔「デビロタ」だった。それを知ったチャップ王子は，勇敢にも救出に向かうのだった。

★遊戯法

下にいる青いのが，チャップです。移動はカーソル・キーで行ない，壁にぶつかるか，デビロタに捕らわれると死んでしまいます。

チャップはキーを押した方向に進み続け，止まりません。デビロタは5匹，チャップは3人います。

赤い「HAPPY FLOWER」を見つけると変身して，スーパー・チャップになり，デビロタをやっつけることができます。しかし，壁の上のものは取れません。また，デビロタは壁もつきぬけてきます。

3匹やられても，ルナ姫キャッチ・ゲームで1回もはずさなければ，ゲームを再開できます。あといろいろなことがありますが，ゲームをしながら理解してください。

★GAMEのコツ

たいしたことではないのですが，デビロタは縦方向に移動しながら，攻撃したほうがよいようです。

★ABOUT PROGRAM

プログラムが長くなりそうなので，タイトル場面は作りませんでした。

画面ですが，1240～1270行で各列の壁の位置を指定してあります。DATAが重複しているのは，プログラム上の都合で，空の位置を作るためです。

ルナ姫キャッチ・ゲームは，640行の12を多くすると速くなります。

CHECKER FLAG

影：グエ――ッ!! 難しいゲームだ。いくら逃げようとしても，必ずつかまってしまうぞ!! え～い，ドカッ!!

編：コーフンのあまり，イスをひっくり返した影さんです。

Dr.D：敵がカベをつきぬける場合は，プログラムは簡単だが，ゲームは難しくなるな。



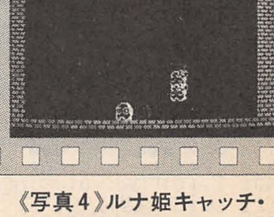
《写真1》スタート画面。ぶじルナ姫を救出せよ！



《写真2》デビロタの追跡には要注意！



《写真3》ハッピー・フラワーをとると変身できる



《写真4》ルナ姫キャッチ・ゲームの画面

★お～い，水沢市に転校していった羽柴　健くん，元気か～い!!花巻市の中里一穂だよ!!角田くんも元気だよ!!(岩手県花巻市・中里一穂12才)……【編：羽柴くん，読んでくれるといいね。つぐ美：ベーマガ友情ひろば。】

```
10 REM ♥♥♥ ﾁｬｯﾌﾟﾉ ﾎﾞｳｹﾝ ♥♥♥
20 SC=0
30 GOSUB980:GOSUB1100
40 SS=0:CC=0:DX=116:DY=102:FS=1:CS=0:S
T=15:MT=0:CT=1
50 DT=5:PS=1:CX=116:CY=166:CS=0:CT=CT+
1:PT=0
60 SPRITE7,(116,54),0,7:SPRITE8,(132,5
4),0,7:GOSUB560
70 REM ♥♥♥ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ♥♥♥
80 ONPSGOTO90,410
90 C$=INKEY$
100 IFC$=CHR$(28)THENCS=1
110 IFC$=CHR$(29)THENCS=2
120 IFC$=CHR$(30)THENCS=3
130 IFC$=CHR$(31)THENCS=4
140 ONCSGOTO150,160,170,180
150 CX=CX+16:GOTO190
160 CX=CX-16:GOTO190
170 CY=CY-16:GOTO190
180 CY=CY+16:GOTO190
190 ONPSGOTO200,210
200 SPRITE0,(CX,CY),0,7:GOTO220
210 SPRITE0,(CX,CY),4,PC
220 CV=VPEEK(INT((CY+1)/8)*256+INT((CX
+8)/8)*8+(CY+1)MOD8):IFCV<>0THENGOSUB4
60:GOTO290
230 ONPSGOTO240,270
240 IFCX=FXANDCY=FYTHENGOSUB510
250 IFCX=DXANDCY=DYTHENGOSUB460
260 GOTO280
270 IFCX=DXANDCY=DYTHENDT=DT-1:SS=SS+P
T*10:GOSUB560:BEEP:DX=116:DY=102:SPRIT
E3,(DX,DY),20,0:IFDT=0THEN790
280 DI=INT(RND(1)*2)+1
290 ONDIGOTO300,320
300 DY=DY+16:IFDY>166THENDY=166
310 GOTO330
320 DY=DY-16:IFDY<54THENDY=54
330 IFDX>CXTHENDX=DX-16:IFDX<68THENDX=
68
340 IFDX<CXTHENDX=DX+16:IFDX>212THENDX
=212
350 SPRITE3,(DX,DY),20,13
360 FT=FT+1:IFFT=10THENFT=0:FS=1
370 IFFS=1THENFX=(INT(RND(1)*12)+1)*16
+20:FY=(INT(RND(1)*7)+1)*16+54:FS=0
380 SPRITE6,(FX,FY),24,6
390 MT=MT+1:GOTO80
400 REM ♥♥♥ ｽｰﾊﾟｰ ﾁｬｯﾌﾟ ♥♥♥
410 PT=PT+1:IFPT>30THENPT=0:PS=1:PRINT
 PT
420 IFPT=10THENPC=10
430 IFPT=20THENPC=6
440 GOTO90
450 REM ♥♥♥ ﾔﾗﾚﾀ !! ♥♥♥
460 SOUND2,400,10:SOUND2,400,0:CT=CT-1
:CX=116:CY=166
470 SPRITE8-CT,(0,0),0,0:CS=0
480 IFCT=0THEN590
490 RETURN
500 REM ♥♥♥ ﾍﾝｼﾝ !! ♥♥♥
510 CC=0:HX=CX:ZX=CX:PC=3
520 FORHY=6TOCYSTEP8:SPRITE1,(HX,HY),8
,8:NEXTHY
530 FORZY=182TOCYSTEP-8:SPRITE2,(ZX,ZY
),12,8:NEXTZY
540 SPRITE1,(0,0),8,0:SPRITE2,(0,0),12
,0:PS=2:SS=SS+500:GOSUB560:RETURN
550 REM ♥♥♥ ﾄｸﾃﾝﾉ ﾋｮｳｼﾞ ♥♥♥
560 BLINE(90,16)-(102,28),1,BF:BLINE(1
88,18)-(224,28),1,BF:COLOR10
570 CURSOR88,18:PRINTDT:CURSOR186,18:P
RINTSS:RETURN
580 REM ♥♥♥ ﾙﾅﾋﾒ ｷｬｯﾁ ｹﾞｰﾑ ♥♥♥
590 BLINE (20,54)-(228,182),1,BF:SPRIT
E3,(0,0),20,0:SPRITE6,(0,0),24,0:XE=11
6:CL=0:CU=0
600 HE$=INKEY$:IFHE$=CHR$(28)THENXE=XE
+16:IFXE>212THENXE=212
610 IFHE$=CHR$(29)THENXE=XE-16:IFXE<20
THENXE=20
620 SPRITE0,(XE,166),0,7
630 IFCL=0THENZN=INT(RND(1)*8)*16+52:P
B=INT(RND(1)*5)*16+54:CL=1:FE=FE+1:IFF
E>10THENFE=0:GOTO680
640 PB=PB+12:IFPB>158THENCL=0
650 SPRITE5,(ZN,PB),16,11
660 IFPB>158ANDZN=XETHENCU=CU+1:CL=0
670 GOTO600
680 IFCU>9THENCT=2:COLOR10:CURSOR90,11
0:PRINT"ｹﾞｰﾑﾆ ﾌｯｶﾂ !!":FORI=0TO300:NEX
TI:BLINE(80,100)-(164,130),1,BF:SPRITE
5,(0,0),16,0:COLOR4:GOTO1180
690 REM ♥♥♥ ｵﾜﾘ ♥♥♥
700 RESTORE 930:FORJ=0TO10:READS,D:SOU
ND1,S,10:FORK=0TOD:NEXTK:SOUND0:NEXTJ
710 BLINE(20,54)-(228,182),1,BF
720 IFSC<SSTHENSC=SS
730 COLOR7:CURSOR80,80:PRINT"HIGH SCOR
E ";SC
740 COLOR10:CURSOR80,100:PRINT"YOUR SC
ORE ";SS
750 COLOR6:CURSOR80,120:PRINT"PLAY AGA
IN ?(Y/N)":P$=INKEY$:IFP$="N"THENEND
760 IFP$="Y"THEN30
770 GOTO750
780 REM ♥♥♥ ﾙﾅﾋﾒ ｱﾗﾜﾙ ♥♥♥
790 SPRITE5,(116,102),16,11:BLINE(20,5
4)-(228,182),1,BF:SPRITE0,(132,102),0,
7
800 RESTORE940:FORJ=0TO10:READS,D:SOUN
D1,S,10:FORK=0TOD:NEXTK:SOUND0:NEXTJ
810 RESTORE830:FORLF=6TO13:READLX,LY
820 LC=INT(RND(1)*14)+2
830 LC=INT(RND(1)*14)+2
840 SPRITELF,(LX,LY),24,LC:NEXTLF
850 DATA 100,86,116,86,132,86,148,86,1
00,118,116,118,132,118,148,118
860 BLINE(70,130)-(200,160),1,BF:COLOR
13:CURSOR75,140:PRINT"♥♥♥ ﾒﾃﾞﾀｼﾒﾃﾞﾀｼ｡
 ♥♥♥":FORI=0TO500:NEXT
870 SS=SS+(1000-MT)*10:MT=0:GOSUB560
880 BLINE(20,54)-(228,182),1,BF:FORLF=
5TO13
890 SPRITELF,(0,0),24,0:NEXTLF
900 RO=RO+1:IFROMOD3=0THENCT=3
910 COLOR4:GOSUB1180:GOTO50
920 REM ♥♥♥ ｻｳﾝﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ ♥♥♥
930 DATA 262,100,262,100,262,50,262,80
,311,100,294,50,294,100,262,50,262,100
,247,50,262,200
940 DATA 440,40,440,10,440,10,440,100,
494,25,392,25,494,25,440,40,440,10,440
,10,440,200
950 DATA 330,262,330,262,440,523,392
960 DATA 330,262,330,262,440,523,392,3
30,349,392,330,349,294,330,262,294,294
,247,262,440,262,294,440,349,247,262
970 REM ♥♥♥ ｷｬﾗｸﾀ ﾃｲｷﾞ ♥♥♥
980 RESTORE1010:FORI=0TO27:READA$
990 IF A$="0"THENPATTERNS#I,"000000000
0000000":NEXT
1000 PATTERNS#I,A$:NEXT
1010 DATA 000F102040F18AAA,AA8AF180809
ED371,00E0703838FC1EDE,DE1EEE0E0C1C3CF
C
1020 DATA 381C1F2F47F69BAA,AA8AF180FFF
FF371,78E0F0B81CFC1E5E,DE1EEE0EFCFCFCF
C
1030 DATA 381C0F0F07060000,0,78E0C0800
0000000,0
1040 DATA 0,00000080FFFFF371,0,0202060
EFCFCFCFC
1050 DATA 001F214141C6734A,AA8A718080C
E6B39,E036292939C9CE3E,9E1EEC0C0E1E3CF
0
1060 DATA 1939127E52523D1B,CFDF6F0F060
62C1C,80C00070FCFEFFFF,D980C3F1C9E6F03
0
1070 DATA 01011B3F1F7AF8F3,253D7F73210
10000,C0F0FCFE7F1F8C78,FC9C04000098E00
0
1080 PATTERNC#241,"00EFEFEF00FEFEFE":R
ETURN
1090 REM ♥♥♥ ｶﾞﾒﾝ ♥♥♥
1100 SCREEN 2,2:CLS:COLOR4,1,(0,0)-(25
5,191),1:MAG1
1110 RESTORE1150:FORI=0TO5:READA,B,C
1120 FORJ=ATOBSTEP8:CURSORJ,C:PRINT"*"
:NEXTJ:NEXTI
1130 RESTORE1160:FORI=0TO6:READA,B,C
1140 FORJ=ATOBSTEP8:CURSORC,J:PRINT"*"
:NEXTJ:NEXTI
1150 DATA 12,236,6,12,236,30,4,244,46,
4,244,182,40,56,38,194,212,38
1160 DATA 14,22,12,14,22,236,54,178,4,
54,178,12
1170 DATA 54,178,228,54,178,236,54,178
,244
1180 RESTORE1240:FORI=54TO166STEP16:FO
R J=0 TO 8:READ A
1190 CURSORA,I:PRINT"**":CURSORA,I+8:P
RINT "**":NEXTJ:NEXTI
1200 SPRITE3,(116,102),20,13
1210 BLINE(20,14)-(230,30),1,BF
1220 COLOR3:CURSOR48,18:PRINT"ﾃﾞﾋﾞﾛｸ
 ﾋｷ      SCORE":RETURN
1230 REM ♥♥♥ ｶﾞﾒﾝ DATA ♥♥♥
1240 DATA 20,84,148,212,212,212,212,21
2,212,20,52,84,100,116,132,148,180,212

1250 DATA 20,52,180,212,212,212,212,21
2,212,20,52,68,100,132,148,148,148,148

1260 DATA 68,100,116,132,148,164,180,2
12,212,36,36,36,36,36,36,36,36,36
1270 DATA 36,68,100,116,132,148,164,18
0,212,68,68,68,68,68,68,68,68,212
```

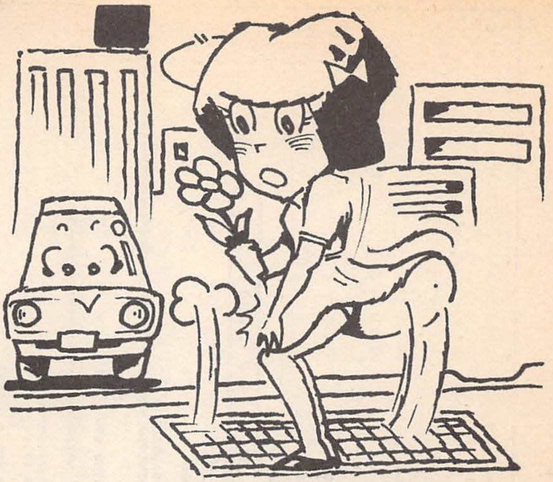

★ファミコンでプログラミングを終わりセーブしようとしたら，足がぶつかってプログラムが消えた。対震自動ストップ装置がついてるなんて，ちっとも知らんかった。(東京都大田区・ＨＹＯ)……【影：珍発見！】

SMC-777/C用

移植版

つぐ美ちゃんの地下鉄ショック

TLP



移植にはワケがある

つぐ美ちゃんが，花を取りにいく。イーですねー。地下鉄がとおっている。イーデスネー。

そういうわけで，地下鉄の風圧でつぐ美ちゃんのスカートが，フワッとめくれる。最高に，イーデスネー。

そういうワケで，4月号のMZ－1500用の「つぐ美ちゃんの地下鉄ショック」を移植しました。

真夜中すぎのプログラミング

今回登場してもらったつぐ美ちゃんは，10歳のつぐ美ちゃんです。頭がリーゼントっぽくなっているのは，つぐ美ちゃんが，昔そういう男の子が好きだったからです。本当は，成人のつぐ美ちゃんをだしたかったのですが，グラフィック・サイズの関係と，本人からのクレームが恐ろしかったのでやめました。

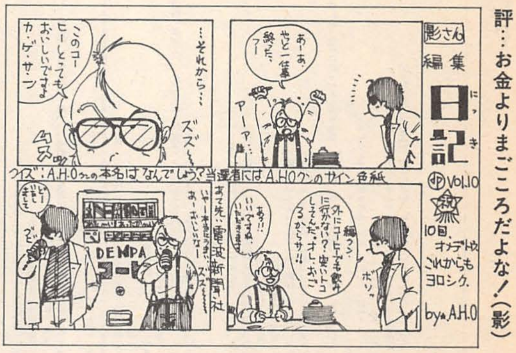
遊びかた

プレイのしかたは，わかっていますね。パドルの左右を使って，ただ左端へいって花を取ってもどってくるだけです。もちろん，地下鉄が近いときに，水色の通風口のところにいてはスカートがめくれますし，あんまりもたもたしていると，夜になってしまいます。一応，ブレイク・タイムもあります。

CHECKER FLAG

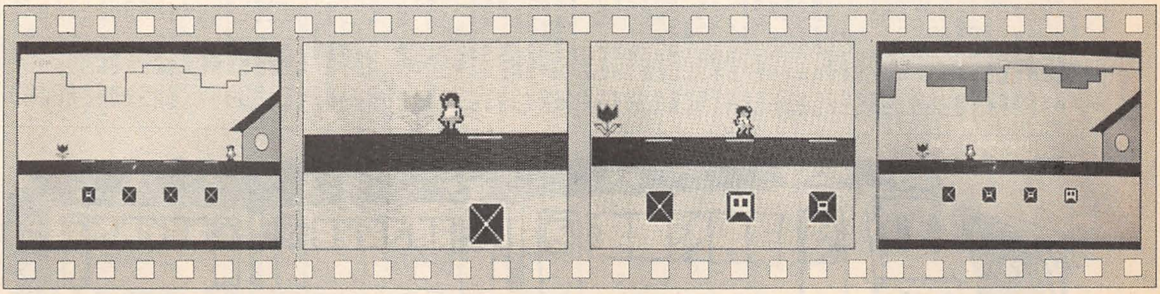
Dr.D：地下鉄は4本あるが，その状態を決めているのがSBである。地下鉄が通る確率はだいぶ低いな。

編：地下鉄が近づくタイミングさえわかれば，スカートをめくられることはありませんが，花を取るたびにそのタイミングが短くなって，難しくなっていますね。



by A・H・O

評…お金よりまごころだよな！（影）



《写真1》いってきまーす！つぐ美ちゃんガンバ!!

《写真2》花を取ったら家へもどりましょう！

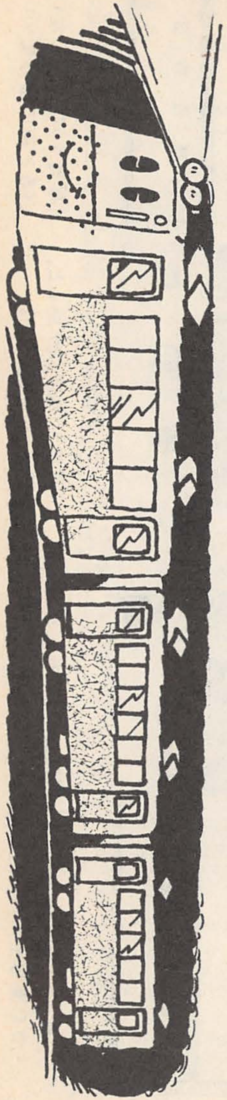
《写真3》地下鉄が通ると，ブォーッと風が上る

《写真4》なにもしないでいると夜になって……

★いま，ベーマガを読んでる人間でBASICわかんヤツなん人いんべ。ベーマガ＝ゲームの本になってきてんよ。悲しいなあ…。（栃木県宇都宮市・ばんちゃんずのBANCHA）……【編：貴重な意見です。ガンバロー！】

つぐ美ちゃんの地下鉄ショックのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 450
20 X=248:PAT=0:BIT=0
30 A=PADDLE(0)
40 IF A=3 THEN PAT=128:X=X+2:IF X>248 THEN X=248
50 IF A=7 THEN PAT=0:X=X-2:IF X<64 THEN X=64
60 BIT=(A<>0)*(BIT=0)
70 GPUT (X,100)-(X+15,115),G%(64*BIT+PAT)
80 FOR I=0 TO 3
90 IF SB(I)=0 THEN IF IRND(20)>19 THEN SB(I)=1:GOTO 170 ELSE 170
100 SB(I)=SB(I)+1
110 IF (SB(I)>=3)*(SB(I)<LM) THEN 170
120 IF SB(I)=LM+1 THEN SB(I)=0:CH=&HDB
130 IF SB(I)=2 THEN CH=&HE3
140 IF SB(I)=LM THEN CH=&HEB
150 PRINT (I*6+10,18);CHR$(CH);CHR$(CH+1);
160 PRINT (I*6+10,19);CHR$(CH+2);CHR$(CH+3);
170 NEXT
180 WX=X/8
190 WA=CPOINT (WX,18):WA2=CPOINT (WX+1,18)
200 IF (WA=&HEB)+(WA=&HEC)+(WA2=&HEB)+(WA2=&HEC) THEN 250
210 IF (X=<64)*(FL=0) THEN 1010
220 IF (X>=248)*(FL=-1) THEN 370
230 IF EOS THEN 1160
240 PRINT (7,1) USING "######",SC:GOTO 30
250 '=============SKIRT GA MEKURETA!======================
260 GPUT (X,100)-(X+15,115),G%(256)
270 PAUSE 12
280 BOXF (X,100)-(X+15,115),11:DRAW "m56,115":DRAW DR$
290 TSU=TSU-1:FL=0:IF TSU>0 THEN 20
300 CCLEAR:FONT RESET:SOUND OFF
310 PRINT (8,2);"TSUGUMICHAN / SKIRT ハ "
320 PRINT ,"ヨイ トモ メクレテ シマイマシタ。"
330 PRINT ,"コレハ アナタ ノ セキニン デス。"
340 PRINT ,"セキニン ヲ トッテ REPLAY シナサイ。"
350 PRINT ,"HIT F.5!"
360 END
370 '==========HANA O MOTTEKITA!======================
380 SC=SC+R:FL=0:R=R+R:LM=LM-1:IF R=160 THEN GOSUB 1040
390 IF LM=4 THEN LM=5
400 SB(0)=0:SB(1)=0:SB(2)=0:SB(3)=0:SOUND OFF
410 SOUND OFF
420 SOUND "S8N8N8N5N8N10N10N8P4N5N5N3N3N1N1P4"
440 SOUND SOU$:DRAW "m56,115":DRAW DR$:GOTO 20
450 '==========SHOKI SETTEI=============================
460 DEF INT A-Z:DIM G%(319),SB(3)
470 FL=0:AL=219:TSU=3:SC=0:R=20:LM=14
480 DR$="C2W-8,-6R4W4,4U5W-6,-3U6W3,3W3,-3W3,3W3,-3D6W-6,3D5W4,-4R4W-8,6u9p4,2
"
490 SOU$="S3203L4<10N1N3N5P4N1N3N5P4N8N5N3N1N3N5N3P4N1N3N5P4N1N3N5P4N8N5N3N1N3
N5N1P4>"
500 GOSUB 570:GOSUB 830:RESTORE 1240
520 FOR I=0 TO 319
530 READ A$:G%(I)=VAL("&h"+A$):NEXT I
550 SOUND SOU$:RETURN
570 '==============GAMEN SAKUZU==============================
580 WIPE:GCLEAR 11:CURSOR OFF :FONT RESET:CONSOLE 40
590 PRINT (0,3),"TSUGUMI チャン /":PRINT
600 PRINT ,"CHIKATETSU SHOCK!"
610 PRINT :PRINT :PRINT ,"USE PADDLE TO MOVE TSUGUMI"
620 PRINT :PRINT ,"HIT ANY KEY TO START"
630 A$=INKEY$(1):CCLEAR
650 DRAW "ZOCOm270,116UBL4A8OW14,14"
660 DRAW "AOD3A-100W11,11A0u1P4,0"
670 DRAW "m0,50R5U7R10D4R12D4R6U8R5U2R12D2R5D4R8U2R4U3R4U1R9"
680 PAINT (0,0),3,0:LINE (270,116)-(319,116),0
700 PAINT (271,115),14,0:CIRCLE (295,95),9,9,0
720 PAINT (295,95),3,0:LINE (0,116)-(319,116),0
740 BOXF (0,117)-(319,130),12
750 FOR X=80 TO 240 STEP 48
760 BOXE (X-1,143)-(X+16,160),15:BOXF (X,144)-(X+15,159),0
770 LINE (X,117)-(X+15,117),3
780 PRINT (X/8,18);CHR$(&HDB);CHR$(&HDC);
790 PRINT (X/8,19);CHR$(&HDD);CHR$(&HDE);:NEXT
800 DRAW "ZOS1m56,115":DRAW DR$
810 CCOLOR 4,0,2:PRINT (2,1);"1UP":CCOLOR 7,0,0:RETURN
830 '==============FONT SET==================================
840 RESTORE 890
850 FOR I=0 TO 11:READ D$,E$
860 DEF FONT VAL("&h"+D$),E$
870 NEXT I:RESTORE :RETURN
880 REM train
890 DATA db,8040201008040201
900 DATA dc,0102040810204080
910 DATA dd,0102040810204080
920 DATA de,8040201008040201
930 DATA e3,8040201008070404
940 DATA e4,0102040810e02020
950 DATA e5,0707040810204080
960 DATA e6,e0e0201008040201
970 DATA eb,80403f3f31313131
980 DATA ec,0102fcfc8c8c8c8c
990 DATA ed,3f3f3f3830204080
1000 DATA ee,fcfcfc1c0c040201
1010 '=============HANA O TOTTA=============================
1020 BOXF (48,99)-(63,115),11:FL=-1:PAUSE 12:GOTO 30
1040 '==============BREAK TIME==============================
1050 GCLEAR 11:CCLEAR:SOUND OFF
1060 FOR X=10 TO 300 STEP 32
1070 DRAW "m(x),112":DRAW DR$
1090 NEXT
1100 GPUT (150,100)-(165,115),G%(0)
1110 SOUND "O2N5N5N6N8N8N6N5N3N1N1N3N5N5N3N3P4N5N5N6N8N8N6N5N3N1N1N3N5N3P8L8N1L
4N1P4"
1120 IF EOS<>-1 THEN 1120
1130 GCLEAR 11:DRAW "S4":GOSUB 650
1150 RETURN
1160 '==============YORU NI NATTA============================
1170 PAINT (0,0),1,0
1180 PRINT (8,12);"ヨル ニ ナッテシマイマシタ!":PAUSE 12
1200 PAINT (0,0),3,0:CCLEAR 12,1
1220 SOUND SOU$:GOTO 280
1240 DATA BBBB,70,B000,BBBB,BBB,7,0,BBBB
1250 DATA BBB,6000,6,BBBB,BBBB,6660,66,BBBB
1260 DATA BBBB,6660,B066,BBBB,BBBB,6600,66,BBBB
1270 DATA BBBB,770B,7777,BBB0,BBBB,7770,7077,BBB0
1280 DATA BBBB,7770,7077,BBB0,BBB,EEEE,EEEE,BB00
1290 DATA E0BB,EEEE,EEEE,BB0E,BBB,6060,66,BBB0
1300 DATA BBBB,6060,BB06,BBBB,BBBB,600B,BB06,BBBB
1310 DATA BBBB,4040,B044,BBBB,BBB,4044,444,BBBB
1320 DATA BBBB,70,B000,BBBB,BBB,7,0,BBBB
1330 DATA BBB,6000,6,BBBB,BBBB,6660,66,BBBB
1340 DATA BBBB,6660,B066,BBBB,BBBB,6600,66,BBBB
1350 DATA BBBB,770B,7777,BBB0,BBBB,7770,7077,BBB0
1360 DATA BBBB,7770,7077,BBB0,BBB,EEEE,EEEE,BB00
1370 DATA E0BB,EEEE,EEEE,BB0E,BBB,6060,66,BBB0
1380 DATA BBBB,660,B066,BBBB,BBBB,660,660,BBBB
1390 DATA BBB,444,444,BBBB,40BB,4044,444,BBBB
1400 DATA BBBB,B,700,BBBB,BBBB,0,7000,BBB0
1410 DATA BBBB,6000,6,BBB0,BBBB,6600,666,BBBB
1420 DATA BBBB,660B,666,BBBB,BBBB,6600,66,BBBB
1430 DATA BBB,7777,B077,BBBB,BBB,7707,777,BBBB
1440 DATA BBB,7707,777,BBBB,BB,EEEE,EEEE,BBB0
1450 DATA E0BB,EEEE,EEEE,BB0E,BBB,6600,606,BBB0
1460 DATA BBBB,60BB,606,BBBB,BBBB,60BB,B006,BBBB
1470 DATA BBBB,440B,404,BBBB,BBBB,4440,4404,BBB0
1480 DATA BBBB,B,700,BBBB,BBBB,0,7000,BBB0
1490 DATA BBBB,6000,6,BBB0,BBBB,6600,666,BBBB
1500 DATA BBBB,660B,666,BBBB,BBBB,6600,66,BBBB
1510 DATA BBB,7777,B077,BBBB,BBB,7707,777,BBBB
1520 DATA BBB,7707,777,BBBB,BB,EEEE,EEEE,BBB0
1530 DATA E0BB,EEEE,EEEE,BB0E,BBB,6600,606,BBB0
1540 DATA BBBB,660B,660,BBBB,BBBB,660,660,BBBB
1550 DATA BBBB,4440,4440,BBB0,BBBB,4440,4404,BB04
1560 DATA BBBB,B,700,BBBB,BBBB,0,7000,BBB0
1570 DATA BBBB,6000,6,BBB0,BBBB,6600,666,BBBB
1580 DATA BBBB,660B,666,BBBB,BBBB,6600,66,BBBB
1590 DATA BBBB,7770,B077,BBBB,BB,70B,777,BBBB
1600 DATA BBB,77EE,770,BBBB,BBB,EEE0,EEEE,BBB0
1610 DATA BBBB,E777,EEEE,BB0E,BBBB,660B,606,BBB0
1620 DATA BBBB,660B,660,BBBB,BBBB,660,660,BBBB
1630 DATA BBBB,4440,4440,BBB0,BBBB,4440,4404,BB04
```



★カゲという字を運命判断してみたら"不幸"と書いてあった。本当にカゲさんはかわいそう。(東京都江戸川区・江戸川のMSX13才)……【影：グスン！つぐ美：カゲさん，かわいそう！影：カゼひ〜〜たです。グシュン！】

VIC-1001(3KRAM)用

THEハリコミ

鈴木　幸次



★内容

ある会社で，社員の1人が勤務中に社の外をぶらついていることがわかり，その現場を取り押さえることになりました。2人の人を使い，あちこちの店を出入りするその社員を，はさみうちしてください。

★遊びかた

2人の人には，番号がついています。[Z]と[X]を押すことにより，それぞれ1番と2番の人を動かせるようになります。人の動きは，[P][<.][L][]:]で上下左右に対応しています。

まず各面が始まる前に，あらかじめ加算される得点が用意され(表示されません)，社員が店に入るごとに，少しずつ引かれていきます。2人の人を操つり，社員が入った店と同じ階ではさみうちすれば，その得点がスコアに加算され，つぎの面に移ります。

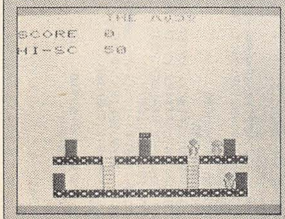
CHECKER FLAG

Dr.D：いいねえ。アイデアよし，プログラムよしってところだな。頭を使ってゲームをしないと，あっという間にゲーム・エンドになってしまうな。

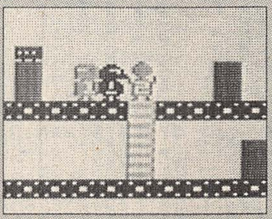
編集長：そこは，私におまかせあれ！　なにせこの手のゲームは慣れてますから。

《第1表》変 数 表

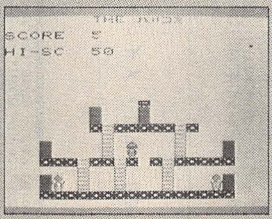
変数	内容
KX，KY	社員のX，Y座標
S	操つる人が1か2か決める変数
X(S)，Y(S)	操つる人のX，Y座標
K1	社員が店に入ったかの変数で，入れば1，その後上下移動すると0になる
K2	社員が人とぶつかった回数
K3	得点。社員が店に入るごとに減少
K4	使いませんでした
KP	社員の左右移動の変数。－1なら左へ，1なら右へ
KA	社員の頭の位置に，もとにあったもののスクリーン・コード
SC	スコア
HI	ハイ・スコア



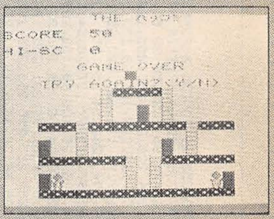
《写真1》さぼり社員を尾行。みつからないで！



《写真2》コラッ!!　みごとはさみうち



《写真3》2面の画面。しだいに難しくなる



《写真4》コツは店に入ったら入口をふさぐこと

★影さんに質問，≦とはどちらが不等号でしょう。(大阪府寝屋川市・石川裕一18才)……【影：ねえ，編くん！こっちとこっち，どっちが右手なの？編：そりゃ，こっちにきまってるでしょ！影：ほんじゃ，こっちだ。】

面は全部で9面あり，9面をクリアすると1面にもどります。その際，得点の減り具合が著しくなります。得点が0以下になったとき，社員が3度以上プレイヤーの操つる人にぶつかって，会社に帰ってしまったとき，店に入っていない階で社員をはさんでしまったときに，ゲーム・オーバーとなります。

書き忘れましたが，赤い看板のようなものがついているところが，会社です。

★プログラムのしくみ

70～190行が画面作成，230～570行が社員の移動，600～860行が操つる人の移動です。

★改造方法

430行をカットし，440行を新たに430行とすれば，社員は3度操つる人にぶつかっても，すぐには会社に帰らなくなります。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
5 POKE51,0:POKE52,26:POKE55,0:POKE56,26
10 FORI=7168TO7351:READA:POKEI,A:NEXT
20 DATA0,28,62,71,95,255,255,30,55,119,119,127,99,62,20,54
30 DATA0,56,124,226,250,255,255,120,236,238,238,254,198,124,40,108
40 DATA0,24,60,126,126,126,60,153,189,126,126,126,126,126,36,102
50 DATA0,62,127,71,127,127,127,30,115,123,123,123,113,127,20,54
60 DATA0,124,254,226,254,254,254,120,206,238,238,238,198,254,40,108
70 DATA97,125,97,111,97,127,20,54,134,246,134,190,134,254,40,108
80 DATA24,60,126,126,126,60,153,189,231,118,118,118,98,126,36,102
90 DATA195,122,66,94,66,126,36,102,0,0,255,255,171,255,255,36
100 DATA255,189,255,231,231,255,189,255,129,255,255,129,129,255,255,129
110 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,0,40,108,68,68,70,195,0
120 DATA0,4,36,36,36,36,8,16,0,126,2,2,2,2,126,0
130 DATA0,120,6,48,12,0,120,6
140 FORI=7424TO7431:POKEI,0:NEXT
150 FORI=631TO639:READA:POKEI,A:NEXT:POKE198,9
160 DATA67,76,82,13,78,69,87,13,131
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

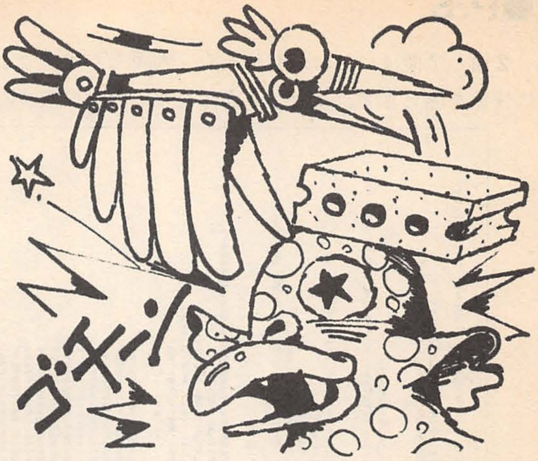
```
10 HI=0:VR=7680:Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":POKE36869,255:POKE36878,15:MO=1
20 K$(1)="■■■■":K$(2)="■■■■":K$(3)="■■■■"
30 Z$(2)="■■■■":Z$(3)="■■■■":Z$(4)="■■■■"
40 Z$(5)="■■■■":Z$(6)="■■■■":Z$(7)="■■■■"
50 M$(1)=" ":M$(2)="■■"
60 SC=0:MN=1
70 PRINT"■":PRINT"■        ■■THE■ STUV"
80 PRINT"■■■SCORE "SC:PRINT"■■■HI-SC "HI
90 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(7)"■■ROUND "MN:FORI=1TO600:NEXT
100 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(7)"          "
110 FORI=1TO4
120 READA:IFA=0THEN140
130 READB:FORJ=ATOB:PRINTLEFT$(Y$,10+(I-1)*4)SPC(J)"■■":NEXT:GOTO120
140 NEXT
150 READA,B:PRINTLEFT$(Y$,B)SPC(A)"■■"
160 READA:IFA=0THEN180
170 READB:PRINTLEFT$(Y$,B)SPC(A)"■■■■":GOTO160
180 READA:IFA=0THEN200
190 READB:PRINTLEFT$(Y$,B)SPC(A)"■■■■■■■■":GOTO180
200 READA,B:KX=A:KY=B:K1=0:K2=0:K3=100+MO*5:K4=0:KP=-1:N=0
210 FORI=1TO2:READC,D:X(I)=C:Y(I)=D:XY(I)=32
220 PRINTLEFT$(Y$,D)SPC(C)Z$(5+I):NEXT
225 S=1:KA=32:GOTO270
230 IFN=1THENN=0:GOTO270
240 IF(KA=17)AND(PEEK(KR-88)=32)THEN430
250 IFKY=20THEN270
260 IFPEEK(KR+66)=17THEN510
270 KR=VR+KX+KY*22
280 IFPEEK(KR+KP+22)=32THENKP=KP*(-1):GOTO350
290 G=PEEK(KR+KP):IF(G=32)OR(G=17)THEN300
292 IFG=18THEN300
294 K2=K2+1:IFKA=18THEN600
296 KP=KP*(-1):GOTO350
300 IFKA=32THENPRINTLEFT$(Y$,KY)SPC(KX)" ■■ "
310 IFKA=17THENPRINTLEFT$(Y$,KY)SPC(KX)"■■■■"
320 KX=KX+KP:KR=KR+KP:KA=PEEK(KR)
330 POKE36877,191:POKE36877,0
340 IFKA=18THENKP=KP*(-1):K3=K3-10*MO:K1=1:GOTO410
350 PRINTLEFT$(Y$,KY)SPC(KX)K$(KP+2)
360 IF(KX=A)OR(KX=A+2)THEN380
370 GOTO600
380 IF(KY=B)AND(K2>3)THEN910
390 IFKY=BTHENKP=KX-A-1
400 GOTO600
410 IFK3<=0THEN910
420 GOTO600
430 IFK2>3THEN460
440 IFRND(1)>.5THEN270
450 IF(Y(1)=KY-4)AND(Y(2)=KY-4)THEN270
460 K1=0:N=1:FORL=1TO4
470 PRINTLEFT$(Y$,KY+1)SPC(KX)"■■":KY=KY-1
480 PRINTLEFT$(Y$,KY)SPC(KX)K$(2):NEXT:KA=32
490 IFRND(1)>.5THENKP=KP*(-1):GOTO600
500 GOTO600
510 IF(KY=B)AND(K3=100+MN*5)THEN540
520 IFRND(1)>.5THEN270
530 IF(Y(1)=KY+4)AND(Y(2)=KY+4)THEN270
540 K1=0:N=1:FORL=1TO2:FORLL=1TO2
550 PRINTLEFT$(Y$,KY)SPC(KX)M$(L):KY=KY+1
560 PRINTLEFT$(Y$,KY)SPC(KX)K$(2):NEXT:NEXT
570 KA=17:GOTO490
600 XX=0:W=PEEK(197):IFW=33THENS=1
610 IFW=26THENS=2
620 XZ=VR+X(S)+Y(S)*22
630 IF(W=21)AND(PEEK(XZ+21)<>32)THENXX=-1:GOTO680
640 IF(W=22)AND(PEEK(XZ+23)<>32)THENXX=1:GOTO680
650 IF(W=13)AND(XY(S)=17)THEN740
655 IFY(S)=20THEN820
660 IF(W=37)AND(PEEK(XZ+66)=17)THEN780
670 GOTO820
680 IFXY(S)=32THENPRINTLEFT$(Y$,Y(S))SPC(X(S))" ■■ "
690 IFXY(S)=17THENPRINTLEFT$(Y$,Y(S))SPC(X(S))"■■■■"
700 X(S)=X(S)+XX:XZ=VR+X(S)+Y(S)*22
710 IF(PEEK(XZ)<>32)AND(PEEK(XZ)<>17)THENX(S)=X(S)-XX:XZ=XZ-XX:GOTO730
720 XY(S)=PEEK(XZ)
730 PRINTLEFT$(Y$,Y(S))SPC(X(S))Z$(XX+2+S):GOTO820
740 IFPEEK(XZ-88)<>32THEN820
750 FORL=1TO4:PRINTLEFT$(Y$,Y(S)+1)SPC(X(S))"■■":Y(S)=Y(S)-1
760 PRINTLEFT$(Y$,Y(S))SPC(X(S))Z$(5+S):NEXT
770 XY(S)=32:GOTO820
780 FORL=1TO2:FORLL=1TO2
790 PRINTLEFT$(Y$,Y(S))SPC(X(S))M$(L):Y(S)=Y(S)+1
800 PRINTLEFT$(Y$,Y(S))SPC(X(S))Z$(5+S):NEXT:NEXT
810 XY(S)=17
820 IF(Y(1)=KY)AND(Y(2)=KY)THEN840
830 GOTO230
840 IF(ABS(X(1)-KX)=1)AND(ABS(X(2)-KX)=1)THEN860
850 GOTO230
860 IFK1=1THEN880
870 GOTO910
880 SC=SC+K3:MN=MN+1:IFMN>9THENMN=1:MO=MO+1:RESTORE
885 IFMO=3THENPRINTLEFT$(Y$,6)SPC(7)"■■GIVE UP":END
890 FORI=1TO15:POKE36874,190+I:NEXT:POKE36874,0
900 FORI=1TO600:NEXT:GOTO70
910 FORI=1TO600:NEXT:PRINTLEFT$(Y$,7)SPC(6)"■■GAME OVER"
920 PRINT"■■■■■TRY AGAIN?(Y/N)"
930 GETA$:IFA$="Y"THEN960
940 IFA$="N"THENEND
950 GOTO930
960 IFSC>HITHENHI=SC
970 RESTORE:GOTO60
1000 DATA0,0,3,18,0,3,18,0,10,15,4,16,10,16,17,16,3,20,18,20
1010 DATA0,7,18,14,18,0,9,16,4,20,17,20,0,7,15,0,3,10,12,18
1020 DATA0,3,18,0,11,11,7,12,11,12,3,16,18,16,3,20,18,20,0,8
1030 DATA14,14,14,6,18,9,18,13,18,0,10,12,4,20,17,20,9,12,0,3
1040 DATA18,0,3,9,13,18,0,3,18,0,10,7,10,8,11,12,3,16,13,16
1050 DATA3,20,18,20,0,8,10,13,10,6,14,15,14,10,18,12,18,0,9,8
1060 DATA4,20,17,20,2,5,8,13,17,20,0,1,9,12,17,19,20,0,1,14
1070 DATA17,20,0,1,20,0,5,7,5,8,13,8,20,8,9,12,9,16,7,20
1080 DATA11,20,0,1,10,7,10,12,10,16,10,19,10,8,14,14,14,20,14,4
1090 DATA18,10,18,12,18,16,18,0,4,8,1,20,20,20,10,12,0,7,15,0
1100 DATA5,9,13,17,0,3,19,0,11,7,11,8,11,12,5,16,17,16,3,20
1110 DATA7,20,15,20,19,20,0,9,10,13,10,8,14,14,14,6,18,10,18,12
1120 DATA18,16,18,0,10,8,4,20,18,20,9,10,14,15,0,6,8,11,13,16
1130 DATA17,0,7,18,0,5,17,0,15,7,15,8,6,12,11,16,16,16,5,20
1140 DATA12,20,0,8,10,11,10,13,10,16,10,7,14,9,14,12,14,15,14,18
1150 DATA14,6,18,8,18,10,18,13,18,14,18,17,18,0,14,8,7,20,16,20
1160 DATA4,7,9,13,15,18,0,2,5,7,15,17,20,0,2,9,13,20,0,2
1170 DATA20,0,11,7,4,8,11,8,18,8,2,12,11,12,20,12,2,16,9,16
1180 DATA13,16,20,16,0,5,10,7,10,9,10,13,10,15,10,17,10,3,14,8
1190 DATA14,14,14,19,14,4,18,6,18,16,18,18,18,0,10,8,5,16,17,16
1200 DATA3,18,0,3,18,0,3,18,0,3,18,0,11,7,11,8,3,16,11,16,18,16
1210 DATA3,20,18,20,0,3,10,8,10,14,10,18,10,5,14,9,14,13,14,16
1220 DATA14,4,18,6,18,10,18,12,18,15,18,17,18,0,10,8,7,20,14,20
1230 DATA10,12,0,4,5,9,10,12,13,17,18,0,2,4,6,12,14,16,18,19
1240 DATA0,1,4,7,15,18,20,0,11,7,11,8,10,12,12,12,4,16,9,16
1250 DATA18,16,0,9,10,13,10,3,14,6,14,8,14,14,14,16,14,19,14,1
1260 DATA18,7,18,10,18,12,18,15,18,20,18,0,10,8,4,20,18,20
```


★影さん，ヘタなシャレをいうのはいい影んにしてほしいな／(兵庫県姫路市・山之内俊之14才)……【**編集長**：影くんが落ちこんでしまいました。どーか，影のシャレをほめてやってください。**影**：も一，シャレやめた。】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

モンスター
MONSTA

小磯　博司



●遊びかた

RUNさせると，まずジョイスティックを使うかどうかきいてきますので，キー・ボードの場合は0，ジョイスティックの場合は1，または2を入れてRETURNしてください。すると，画面が描かれ，音楽が鳴ってスタートです。

あなたは，始め右下にいます。3匹のモンスターにつかまらないように，ブロックを上から押して，モンスターをつぶしてください。すると，宝石が出ますから，これを取り，画面中央の上の方にある機械のようなものの下に行ってください。すると，機械にエネルギーが入ります。これを何度か繰り返すと，エネルギーがいっぱいになって，機械からビームが発射され，モンスターが全滅し，面クリアとなります。

また，時々出現する赤いボールは，取ると自分が1匹増えますが，ほおっておくと，一定時間ごとに，その場所にブロックを置いて，別の場所にワープしてしまうので，最後にはブロックだらけになり，身動きできなくなってしまいます。それと，面クリアでも1匹増えます。

自分がやられるのは，TIMEが0になったとき，モンスターにつかまったときです。自分がいなくなると，ゲーム・オーバーです。再ゲームは，Yor yか，スペース・キーorトリガー・ボタンです。

なお，キー操作は，カーソル・キーで移動，スペース・キーでモンスターをブロックで押しつぶします。

CHECKER FLAG

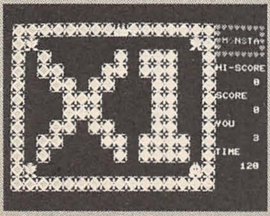
編：宝石を取ったら機械の下に行って，機械にエネルギーをためるとは，変わっていますね。

Dr.D：迷路のデータを2進数にして，さらに16進数にしてある。この方法がもっともデータをコンパクトにする方法だから，読者のみんなも，よく研究するように。

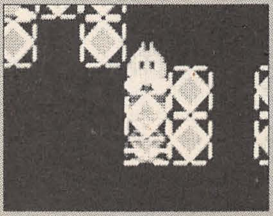
影：それにしても，こりゃおもしろい。

●改造のアドバイス

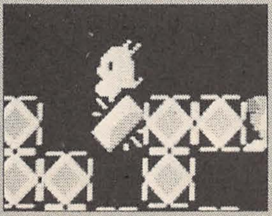
100行目のROの値を変えると,何面からでも始められますが，10面しかないので，0～9の値にしてください。また，250行目の…：IF HO=RO+5THEN…のRO+5の式を変えると，面クリアの条件が変わります。



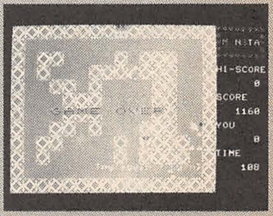
《写真1》さあ，始まり，始まりー



《写真2》ブロックでモンスターを押しつぶしたぞ



《写真3》するとホラ，宝が現われるよ



《写真4》あー全滅。ゲーム・オーバー

★おじさん連中は，4月号のMZ-1500用「つぐ美ちゃんの地下鉄ショック」で，得点を上げる自信がありませんよ。きっと。(静岡県下田市・ぽっぽSL18才)……【影：パンチラを見たいからか？今月もSMC用移植版があるぜ。】

●P.S.

2面と7面は，特におもしろく，画面をくずすごとに快感を感じます。また，6面はウルトラマンの顔のつもりです。それから，4面，5面の文字を続けて読むと，僕と須藤雅人君で構成してるクラブの名前になります（画面データは2人で作りました）。

MONSTAのプログラム・リスト

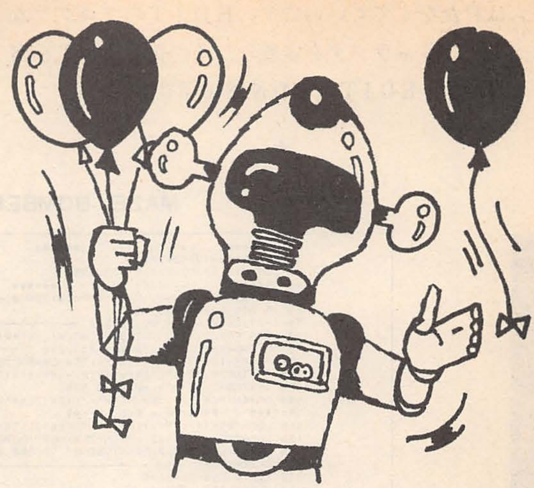
```
10 '[ショキ]
20 CGEN:DEFINTA-Z:CLS:INPUT"JOY1..1 JOY2..2 KEYBOAD..0";U:IF U>2 OR U<0 THEN 20
30 SCREEN0,0,0:WIDTH 40:CLICKOFF:DIM MY$(2),MO$(2),MAZE(15,11),MAZE2(9,11),B(8):
GOSUB 890
40 '[ガメン]
50 TEMPO200:COLOR2:LINE(32,0)-(39,4),"♥",B:FORI=1TO6:LOCATE32+I,2:COLORI
60 PRINT MID$("MONSTA",I,1):NEXT:COLOR7:LOCATE32,6:PRINT"HI-SCORE";
70 LOCATE 32,10:PRINT"SCORE":LOCATE32,14:PRINT"YOU":LOCATE32,18:PRINT"TIME"
80 LOCATE32,8:PRINTUSING"#######";MAX
90 '[START]
100 SC=0:M=3:RO=0:HO=0:GOSUB690:GOSUB680
110 RESTORE1520:FORI=0TO2:READTX(I),TY(I):NEXT:X=14:Y=10:H=0:BO=0:COLOR7
120 '[メイロ カキコミ]
130 CGEN1:FORI=0TO11:FORJ=0TO15:MAZE(J,I)=VAL(MID$(BIN$(MAZE2(RO,I)),J+1,1))
140 IF MAZE(J,I)=1 THEN A$=BR$ ELSE A$=CR$
150 LOCATEJ*2,I*2:PRINTA$:NEXT:NEXT:LOCATEX*2,Y*2:PRINTMY$(M0):MAZE(X,Y)=2
160 LOCATE16,0:PRINTBA$:FORI=0TO2:LOCATETX(I)*2,TY(I)*2:PRINTMO$(-(VX=-1)-(VX=1)
*2)
170 MAZE(TX(I),TY(I))=3:NEXT
180 CGEN:LOCATE36,20:PRINT"120":PLAY"::V1204B3G1R0C3-A1R0A3F1R0-B3-G1R0E3":GOSUB
690:TIME=0
190 '[メイン]
200 FOR R=0 TO 2:IF (STRIG(U))*(MAZE(X,Y+1)=1)*(Y<10) THEN IF MAZE(X,Y+2)<>4 THE
N GOSUB 330
210 ST=STICK(U):VX=(ST=4)-(ST=6):VY=(ST=8)-(ST=2):A=MAZE(X+VX,Y+VY)
220 IF A=0 THEN GOSUB 320 ELSE IF A=3 THEN 710
230 IF A=4 THEN GOSUB 320:SC=SC+10:PLAY"::B0A":H=2:GOSUB680
240 IF A=5 THEN GOSUB 320:BO=0:M=M-(M<9):GOSUB690:PLAY":C2DEGFEC"
250 IF Y=1 AND (X=8)*(H=2) THEN H=0:HO=HO+1:SC=SC+50:GOSUB680:PLAY"G0DE":IF HO=R
O+5 THEN 740
260 IF (BO=0)*(RND>.999) THEN BO=1:GOSUB 630 ELSE ON BO GOSUB 650
270 TX=TX(R):TY=TY(R):ON R+1 GOSUB 480,540,590:TX(R)=TX:TY(R)=TY
280 CGEN:LOCATE36,20:PRINTUSING "###";120-TIME:CGEN1
290 IF TIME>120 THEN 710
300 NEXT:GOTO 200
310 '[ブロック イドウ]
320 MAZE(X,Y)=0:LOCATEX*2,Y*2:PRINTCR$:X=X+VX:Y=Y+VY:MAZE(X,Y)=2:LOCATEX*2,Y*2:P
RINTMY$(-(ST=4)-(ST=6)*2):RETURN
330 PLAY"V1203E0":LOCATEX*2,Y*2:PRINTCR$:MAZE(X,Y)=0:MAZE(X,Y+1)=2
340 LOCATEX*2,Y*2+1:PRINTMY$(0);CHR$(31,29,29);BR$;
350 PLAY"D":IF MAZE(X,Y+2)=3 THEN GOSUB 390
360 PLAY"C":MAZE(X,Y+2)=1:LOCATEX*2,Y*2+1:PRINTCR$;CHR$(29,29);MY$(0);
370 PRINTCHR$(31,29,29);BR$:Y=Y+1:RETURN
380 '[ヤッツケタ!]
390 PRINTCHR$(31,29,29);MOP$:SC=SC+100:PLAY":V1005C0DE":GOSUB680
400 FOR I=0 TO 2:IF (TX(I)=X)*(TY(I)=Y+2) THEN 420
410 NEXT
420 TX(I)=RND(1)*15:TY(I)=RND(1)*11:IF MAZE(TX(I),TY(I))<>0 THEN 420
430 MAZE(TX(I),TY(I))=3:LOCATETX(I)*2,TY(I)*2:PRINTMO$(0):PLAY"-C1-D-E"
440 IF H<>0 THEN RETURN ELSE H=1
450 HX=RND(1)*15:HY=RND(1)*11:IF MAZE(HX,HY)<>0 THEN 450
460 MAZE(HX,HY)=4:LOCATE HX*2,HY*2:PRINTHO$:RETURN
470 '[テキ1]
480 VX=0:VY=0:IF RND(1)>.5 THEN VY=SGN(Y-TY) ELSE VX=SGN(X-TX)
490 A=MAZE(TX+VX,TY+VY):IF (A<>0)*(A<>1)*(A<>2) THEN RETURN
500 IF A=2 THEN710 ELSE GET@((TX+VX)*2,(TY+VY)*2)-((TX+VX)*2+1,(TY+VY)*2+1),B
510 MAZE(TX,TY)=MAZE(TX+VX,TY+VY):PUT@(TX*2,TY*2)-(TX*2+1,TY*2+1),B
520 TX=TX+VX:TY=TY+VY:MAZE(TX,TY)=3:LOCATE TX*2,TY*2:PRINT MO$(-(VX=-1)-(VX=1)*2
):RETURN
530 '[テキ 2]
540 VY=0:VX=SGN(X-TX):A=MAZE(TX+VX,TY):IF A=0 THEN 560 ELSE IF A=2 THEN 710
550 VX=0:VY=SGN(Y-TY):A=MAZE(TX,TY+VY):IF A=2 THEN710 ELSE IF A<>0 THENRETURN
560 LOCATETX*2,TY*2:PRINTCR$:MAZE(TX,TY)=0:TX=TX+VX:TY=TY+VY
570 LOCATE TX*2,TY*2:PRINTMO$(-(VX=-1)-(VX=1)*2):MAZE(TX,TY)=3:RETURN
580 '[テキ3]
590 VX=0:VY=SGN(Y-TY):A=MAZE(TX,TY+VY):IF A=2 THEN710 ELSE IF A=0 THEN 560
600 VY=0:VX=SGN(X-TX):A=MAZE(TX+VX,TY):IF A=0 THEN 560 ELSE IF A=2 THEN 710
610 RETURN
620 '[BONUS BALL]
630 BX=RND(1)*15:BY=RND(1)*11:IF MAZE(BX,BY)<>0 THEN 630
640 LOCATEBX*2,BY*2:PRINTBO$:MAZE(BX,BY)=5:T=10:RETURN
650 T=T-1:IF T>0 THEN RETURN
660 LOCATE BX*2,BY*2:PRINTBR$:MAZE(BX,BY)=1:GOSUB 630:RETURN
670 '[スコア、ノコリ ヒョウジ]
680 CGEN:LOCATE 32,12:PRINTUSING"#######";SC:CGEN1:RETURN
690 CGEN:LOCATE 38,16:PRINTUSING"#";M:CGEN1:RETURN
700 '[ヤラレタ!]
710 LOCATE X*2,Y*2:PRINTCR$:LOCATEX*2,Y*2+1:PRINTMYP$:PLAY"+C0BAGFEDC"
720 CGEN:M=M-1:LOCATE32,16:PRINTUSING"      #";M:IF M=0 THEN 830 ELSE 110
730 '[クリア]
740 RO=RO+1:M=M-(M<9):SOUND0,255:SOUND8,15:SOUND7,62:IF RO=10 THEN RO=0
750 FORI=0TO2:SOUND 1,15:GOSUB 800:PAUSE.3:GOSUB 800:GOSUB 810:LOCATE TX(I)*2,TY
(I)*2
760 PRINTCR$;CHR$(29,29);MOP$;:SOUND1,10:PAUSE1:PRINTCHR$(29,29);"  "
770 GOSUB 810:SC=SC+70:NEXT:SOUND7,63:PLAY"C2EDR0C2EDR0C1DEFG":GOSUB680
780 GOSUB690:HO=0:GOTO110
790 '[ビーム]
800 LINE(136,0)-((TX(I)*8)*2+8,(TY(I)*8)*2+8),XOR,3:RETURN
810 LINE((TX(I)*8)*2,(TY(I)*8)*2)-((TX(I)*8)*2+16,(TY(I)*8)*2+16),XOR,3,BF:RETUR
N
820 '[ゲーム オーバー]
830 SOUND8,10:SOUND7,62:SOUND1,5:LINE(0,0)-(256,191),PSET,1,BF:SOUND7,63
840 LOCATE6,12:CGEN:COLOR2:CSIZE2:PRINT#0"GAME OVER"
850 PLAY"B6R0GRA6R0FRG6R0ERC6":IF SC>MAX THEN MAX=SC
860 LOCATE13,20:CSIZE0:COLOR3:PRINT"Try agein ? [y/n]":COLOR7
870 I$=INKEY$(0):IF I$="Y"ORI$="y" OR STRIG(U) THEN CLS0:GOTO 80 ELSE IF (I$<>"N
")*(I$<>"n") THEN870
880 CLS4:PLAY"v15o8b0agfedco7bagfedco6bagfedc":END
890 '[キャラ] & [MAZE DATA]
900 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
910 FOR I=212 TO 255:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
920 FORI=0TO9:FORJ=0TO11:READA$:MAZE2(I,J)=VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
930 CR$=CHR$(31,29,29):FORI=0TO2:READA$,B$,C$,D$:MY$(I)=A$+CR$+B$
940 MO$(I)=C$+CR$+D$:NEXT:BR$="円人"+CR$+"生千":HO$="時分"+CR$+"秒年"
950 BA$="水火"+CR$+"月日":BO$="ヤ1"+CR$+"ヨラ":CR$="  "+CR$+"  "
960 MYP$="▲":MOP$="リル":RETURN
970 DATA 00000E1C38380070 030F1F3F7F7FFFFF 00000E1C38380070
980 DATA 0000000000000000 C0F0F8FCFEFEFFFF 0000000000000000
990 DATA 7000000000000000 FFFF7F7F3F1F0F03 7000000000000000
1000 DATA 0000000000000000 FFFFFEFEFCF8F0C0 0000000000000000
1010 DATA 030103FF0F073FF8 001E0CFC0E0000F8 000000FC0E0000F8
1020 DATA C080C0FFF0E0FC1F 0078303F7000001F 0000003F7000001F
1030 DATA 00E03F1F7F1F1F3F 00E03E1F7F1F1F3F 00E03E1F7F1F1F3F
1040 DATA 78F0E0E0F0FCFCFC 000E1F1F8E80C0C0 000000008080C0C0
1050 DATA 070F0F0F3FFF1F00 0700000000000000 0700000000000000
1060 DATA F8F8E0E0C0F8FE3F C0E0000000387E3F C0E0000000387E3F
1070 DATA 1E0F07070F3F3F3F 0070F8F871010303 0000000001010303
1080 DATA 0007FCF8FEF8F8FC 00077CF8FEF8F8FC 00077CF8FEF8F8FC
1090 DATA 1F1F0707031F7FFC 0307000001C7EFC 0307000001C7EFC
1100 DATA E0F0F0F0FCFFF800 E000000000000000 E000000000000000
1110 DATA 030101C1373F7F1F 000E0ECE30387818 000000C030387818
1120 DATA C0808083ECFEFCF8 007070730C1E1C18 000000030C1E1C18
1130 DATA 7F1F0F07073C3CF8 7C1C0C0400003CF8 7C1C0C0400003CF8
1140 DATA FEF8F0E0E03C3C1F 3E38302000003C1F 3E38302000003C1F
1150 DATA 04073FF9791FFCFC 000000181800FCFC 000000181800FCFC
1160 DATA 20E0FC9F9EF83F3F 000000181800 3F3F 0000001818003F3F
1170 DATA 0000000000000000 0422130F07070F0F 0422130F07070F0F
1180 DATA 0000000000704040 0000E0F0F8FCCCCC 0000E0F0F8FCCCCC
1190 DATA 0000000000000000 0F0F0F4F3F1F0000 0F0F0F4F3F1F0000
1200 DATA 400000007CFEFE7C CEFEFCF8FCFEFE7C CEFEFCF8FCFEFE7C
1210 DATA 0000000000E0202 0000070F1F3F3333 0000070F1F3F3333
1220 DATA 0000000000000000 2044C8F0E0E0F0F0 2044C8F0E0E0F0F0
1230 DATA 020000003E7F7F3E 737F3F1F3F7F7F3E 737F3F1F3F7F7F3E
1240 DATA 0000000000000000 F0F0F0F2FCF80000 F0F0F0F2FCF80000
1250 DATA 0000000000E0808 0202060F1F3F3979 0202060F1F3F3979
1260 DATA 0000000000701010 404060F0F8FC9C9E 404060F0F8FC9C9E
1270 DATA 0800060178FCFC78 797F793E7FFFFC78 797F793E7FFDFC78
1280 DATA 100060801E3F3F1E 9EFE9E7CFEFF3F1E 9EFE9E7CFEBF3F1E
1290 DATA 0000000C0C1E1E3F 0C1E1E0000000000 0000000000000000
1300 DATA 0000003030787 8FC 3078780000000000 0000000000000000
1310 DATA FFFFFBFDFDFBFFFF FF808080808080FF FFFFE3C1C1E3FFFF
1320 DATA FFFFC78383C7FFFF FF010101010101FF FFFFF7FBFBF7FFFF
1330 DATA 000000103070F1F 0444201103C70F1F 0444201103C70F1F
1340 DATA 2070F8FCFEFFFEFC 0040C0C0C0C08000 2070F8FCFEC08000
1350 DATA 3F7FFF7F3F1F0E04 3E7C000000000000 3E7CF87838180800
1360 DATA F8F0E0C080000000 0000030008042220 0000030008042220
1370 DATA 3E0183868C98B060 000103060C183060 3E0183878F9FBF7F
1380 DATA 7C80C16131190D06 0080C06030180C06 7C80C1E1F1F9FDFE
1390 DATA 60B0988C8683013E 6030180C06030100 7FBF9F8F8783013E
1400 DATA 060D193161C1807C 060C183060C08000 FEFDF9F1E1C1807C
1410 DATA FFFF,8001,A0B9,B1B9,9B19,8E19,8E19,9B19,B1BD,A0BD,8001,FFFF
1420 DATA FFFF,8001,B81D,A413,A413,A413,A553,A593,A513,B95D,8001,FFFF
1430 DATA FFFF,8001,9C9D,95C9,9D49,A449,8849,909D,8001,FFFD,8001,FFFF
1440 DATA FFFF,8001,BEFD,A005,A4A5,8EA5,AAA1,A2B5,A005,BF7D,8001,FFFF
1450 DATA FFFF,A001,BBED,A229,A22B,8229,BA21,82AD,BA49,8BAB,8809,FFFF
1460 DATA FFFF,8101,8FE1,9111,9551,9551,9011,9391,8AA1,87C1,8001,FFFF
1470 DATA FFFF,8001,BE3D,A025,B885,A085,A289,B691,AA11,AA11,8001,FFFF
1480 DATA FFFF,8001,BC05,A5E5,8409,8419,8929,9289,8541,8AA1,9551,FFFF
1490 DATA FFFF,8001,A4F9,998D,9B0D,9B25,9A75,9825,9F81,9FFD,8001,FFFF
1500 DATA FFFF,8441,9295,FA95,9015,B3C5,D245,9049,8041,FC9F,8101,FFFF
1510 DATA 黒土,金木,♠♥,♦♣,▄",▗□,"°,●O,X",▖",レロ,フン
1520 DATA 1,1,1,10,14,1
```

★暖かいゲームは？「サンダーストーブ」。円を書くゲームは？「ドラコンパスター」。乾燥してるゲームは？「ハイドライド」。（熊本市・**板倉弘恭12才**）……【**影**：なかなか，いいところをついてるぞ。**編**：影さんダジャレ道場！】

X1(G-RAM1)/C/D/ターボ用

MAZE BOMBER
(メイズ ボンバー)

石川の淳ちゃん



●Story

あなたは，ラジコン・ロボットの好きな少年です。ある日，迷路の中に，大好きなロボットを忘れてきてしまいました。迷路の中には，お掃除ロボットがいて，ゴミと判断して，あなたのロボットをこわしにきます。あなたは，ロボットに風船を取らせ，みごとに脱出させてください。

このロボットは，なぜか爆弾つきです。

●ルール

まず，ゲームをスタートすると，中央にあなたのロボットが，角にはお掃除ロボットが出現します。お掃除ロボットにつかまらないようにして，15個の赤い風船を取ると，黄色の風船が現われます。それを取ると，右下のブロックがくずれるので，そこへ行くと上にロボットが上がり，面クリアです。

●操作方法

8246で上下左右，スペース・キーを1回たたくと，爆弾の設置，2回目で爆発です。爆弾が爆発すると，煙が出ます。煙にまかれると，まかれたロボット全部がこわれます。煙がやむと，なぜか通行止めのさくができます。このさくに当たると，自分のロボットがこわれてしまいます。もし，お掃除ロボットが，煙にまかれている場合，なぜかワープ基盤を残し，角にもどります。ワープ基盤を取ると，予想どおりどこかにワープします。

●画面＆プログラム

画面数は10パターンあります。ただし，5面目と10面目は同じです。プログラム中の，(REM)文は打つ必要がありません。また，EDITをしないなら1840

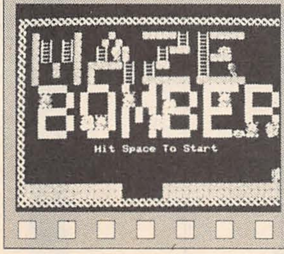
CHECKER FLAG

Dr.D：ラジコンのロボットなのだから，そこに，もうひと工夫ほしいところだ。

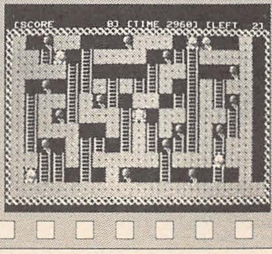
編：でも，大変おもしろいゲームですね。

Dr.D：たしかに。だが，電波防害が発生したりすると，もっとスリリングなゲームになると思うぞ。リストは長いが，その分，十分に楽しめるゲームだぞ。

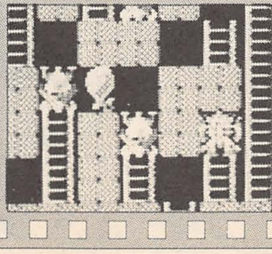
影：うん，こりゃケッ作だ。



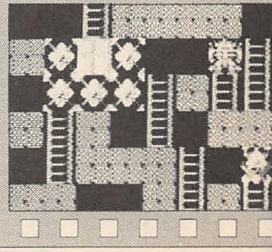
《写真1》登場キャラクタで作ったタイトル画面



《写真2》中央が君のラジコン・ロボットだ



《写真3》15個の風船を取ると，黄色の風船が―



《写真4》爆弾を爆発させたところ。スゴイ！

★最近ラーメン・ライスの話題が持ち上がりませんが，もしかして，きらいになったの？（北海道函館市・川村雅穂14才）……【影：私が，いつまでもラーメン・ライスを食ってると思ってんのか？最近は，うどん定食だ！】

からは打たなくてもいいです。EDITのプログラムは，ただ，キャラクタを定義し，その後LISTを出すだけです。EDITはRUN1840⏎です。

★

●その他

少し長めのプログラムです。キャラクタのDataは，10進数でできているので，打ちやすいと思います。スピードは遅いが，なかなか楽しめます。

MAZE BOMBERのプログラム・リスト

```
10 '◆◆◆◆◆◆    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ (1)    ◆◆◆◆◆◆
20 GOSUB1180:GOSUB790
30 CGEN1:CLS:GOSUB1060:GOSUB750
40 '◆◆◆◆◆◆    Mein (ﾃｷ Move)    ◆◆◆◆◆◆
50 FORI=1TO4:TI=(301-TIME-TM)*10:GOSUB160
60 IF STRIG(0) GOSUB420
70 S=STICK(0):IF S GOSUB 260   ← キー入力
80 LOCATEDX,DY:PRINTDIN$:LOCATEX1,Y1:PRINT ME$   ← 自分の表示
90 ON RND*3+1 GOTO 210,220,230,240   ← 敵の動き (90–150)
100 TX=TX(I)+TX:TY=TY(I)+TY:TC$=CHARACTER$(TX,TY)
110 IF INSTR("7<;",TC$)+(TY<2)+((TX=TX(I))*(TY=TY(I)))THEN 150
120 IF(TC$="!")+(TI<=0)THEN 530
130 ON(4*(TC$=" ")+3*(TC$="/")+2*(TC$="9")+(TC$="3")+5)GOTO170,180,190,200:GOTO1
50:'◆◆◆    ﾃｷ's Move Sub    ◆◆◆
140 LOCATETX(I),TY(I):PRINT TCR1$(I):TX(I)=TX:TY(I)=TY:TCR1$(I)=TCR2$   ← 敵の表示 (140–150)
150 LOCATETX(I),TY(I):PRINTTE$:NEXT:GOTO50
160 CGEN0:LOCATE0,0:PRINTUSING" [SCORE ########] [TIME ####] [LEFT ##]",SC,TI,MA
N:CGEN1:RETURN   ← 得点の表示
170 TCR2$=CR$:GOTO140
180 TCR2$=BO$:GOTO140
190 TCR2$=HA$:GOTO140
200 TCR2$=BBO$:GOTO140
210 TX=0:RT=RND:TY=RT*4-2:GOTO100   ← 敵の動きのパターン (210–240)
220 RT=RND:TX=RT*4-2:TY=0:GOTO100
230 TX=0:TY=SGN(Y1-TY(I))*2:GOTO100
240 TX=SGN(X1-TX(I))*2:TY=0:GOTO100
250 '□□□□□□    My Move    □□□□□□
260 XX=X1+((S=4)-(S=6))*2:YY=Y1+((S=8)-(S=2))*2:IF XX=37 THEN640   ← 自分の動き (260–310)
270 CH$=CHARACTER$(XX,YY)
280 IF INSTR("7!",CH$)+(YY<=1)THEN RETURN
290 CR2$=CR$:ON(5*(CH$=" ")+4*(CH$="9")+3*((CH$="<")+(CH$="%"))+2*(CH$="8")+(CH$
="/")+(CH$="3")+6)GOTO 300,320,530,330,350:RETURN:'□□□    My Move Sub    □□□
300 LOCATEX1,Y1:PRINT CR1$:X1=XX:Y1=YY:CR1$=CR2$:ST=S/2
310 LOCATEX1,Y1:PRINTME$:PLAY2000:PLAY"O5B1C0":RETURN
320 CR2$=HA$:GOTO300
330 COLOR5:CGEN0:LOCATEXX,YY:PRINTCR$:LOCATEXX,YY:PRINT"50":CGEN1:COLOR7:PLAY500
:SC=SC+50:PLAY"O8C2R-CE1G6R1":PAUSE.5:LOCATEXX,YY:PRINTHA$   ← 得点の換算 (330–350)
340 W=RND*13:XX=W*2+5:W=RND*8:YY=W*2+4:IFCHARACTER$(XX,YY)=" "THEN300ELSE340
350 COLOR5:CGEN0::LOCATEXX,YY:PRINTCR$:LOCATEXX,YY:PRINT"10":CGEN1:COLOR7:PLAY50
0:SC=SC+10:PLAY"O6C1F0++D1+E1":BO=BO-1:IF BO=<0 GOTO 370 ELSE300
360 '♥♥♥♥♥♥    Big Balloon    ♥♥♥♥♥♥
370 IF BO<0 THEN LOCATE35,20:PRINTCR$:GOTO300   ← 黄色の風船の表示 (370–400)
380 FOR BE=1TO20:PLAY"O7C2B0R0":NEXT:PLAY"O7D1E2"
390 RTX=RND*13:BBX=RTX*2+5:RTY=RND*8:BBY=RTY*2+4
400 IF CHARACTER$(BBX,BBY)<>" " THEN 390 ELSE LOCATEBBX,BBY:PRINTBBO$:GOTO300
410 '□□□□□□    Bomb    □□□□□□
420 IF BOM THEN450   ← バクダンの使用 (420–510)
430 DX=X1-((ST=2)-(ST=3))*2:DY=Y1-((ST=4)-(ST=1))*2+1:BOM=1
440 DIN$=DI$:PLAY500:PLAY"O6+C2D1":RETURN
450 LOCATEDX,DY:PRINTKE$:BOM=0:DIN$=""
460 SOUND0,128:SOUND7,13:SOUND6,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,10:SOUND12,30:SO
UND13,9
470 FORI1=0TO1:FORI2=1TO3:LOCATE DX-4+2*I2,DY+2*I1-1:PRINTKE$:NEXT:NEXT   ← ケムリの表示
480 IF CHARACTER$(X1,Y1)="+"THEN RETURN 530
490 FORI1=0TO1:FORI2=1TO3:LOCATE DX-4+2*I2,DY+2*I1-1:PRINTDE$:NEXT:NEXT   ← ケムリを消す
500 FOR II=1TO4:IF CHARACTER$(TX(II),TY(II))="<" THEN LOCATETX(II),TY(II):PRINTT
DE$:TX(II)=KTX(II):TY(II)=KTY(II)   ← ケムリに敵が当たったか調べる
510 NEXT:CGEN1:RETURN
520 '♣♣♣♣♣♣    Broke Down    ♣♣♣♣♣♣
530 SOUND0,128:SOUND7,13:SOUND6,26:SOUND9,18:SOUND10,16:SOUND11,10:SOUND12,40:SO
UND13,9   ← 自分がやられた (530–580)
540 FORI1=1TO3:FORI2=1TO3:LOCATE X1-4+2*I2,Y1-4+2*I1:PRINTKE$:NEXT:NEXT
550 LOCATEX1,Y1:PRINTBA$:PAUSE20:IF MAN=<0 THEN600
560 CGEN0:COLOR5:FORI=1TO20:LOCATE11,5:PRINTLEFT$(" You Are Broken ! ",I):BEEP1:
BEEP0:PAUSE.5:NEXT   ← 自分がみんな死んだ
570 FORI=1TO25:LOCATE7,9:PRINTLEFT$(" Last Playing Chance Is ",I):BEEP1:BEEP0:PA
USE.5:NEXT:LOCATE30,9:PRINT MAN   ← 自分がまだ残っている
580 COLOR6:FORI=1TO20:LOCATE10,19:PRINTLEFT$(" Let's Play Again ! ",I):BEEP1:BEE
P0:PAUSE.5:NEXT:CGEN1:COLOR7:PAUSE 25:MAN=MAN-1:GOTO30
590 '♣♣♣♣♣♣    My Death    ♣♣♣♣♣♣
600 CSIZE2:CGEN0:COLOR5:LOCATE8,7:PRINT#0" GAME OVER ":CSIZE0   ← 再プレイの処理 (600–620)
610 COLOR6:LOCATE7,18:PRINT" Hit Space Key To Start ":COLOR7:CGEN1
620 IF STRIG(0) THEN 790 ELSE 620
630 '▲▲▲▲▲▲    Man Clear    ▲▲▲▲▲▲
640 LOCATEX1,Y1:PRINTCR$:LOCATEXX,YY:PRINTME$:LOCATEXX,YY-2:PRINTBBO$   ← 面クリアの処理 (640–730)
650 FOR EN=18TO4STEP-1:LOCATE37,EN+2:PRINTCR$:LOCATE37,EN-2:PRINTBBO$:LOCATE37,E
N:PRINTME$:PLAY400:PLAY"O8C2E1D3-C1R5":NEXT
660 CGEN0:COLOR5:LOCATE10,5:PRINTUSING"  ### Men Clear ! ",MEN:LOCATE10,9:PRINTU
SING" Your Bonus Is #### ",TI
670 PA=PA+1:IF(PA=5)+(PA=10)THEN LOCATE23,11:PRINT" & A Man ":PLAY500:PLAY"O6C1E
2":MAN=MAN+1:PAUSE1.5:IF PA>10 THEN PA=0   ← Bonusの処理
680 COLOR6:LOCATE13,18:PRINT"  Play Again  ":COLOR7:CGEN1
690 PLAY170:PLAY"O5C2R0C2R0C2R0E2R0G2R0G2R0G5   ← 音楽 (690–720)
700 PLAY"O5D2R0D2R0D2R0F2R0G2R0G2R0G6R1
710 PLAY"O5G2R0G2R0#G2R0A2R0A2R0A2R0#G2R0
720 PLAY"O5G5B+C7G4R1B4R1+C6R3O4R9
730 TM=MEN*2:DY=15:DE=3:ST=0:MEN=MEN+1:SC=SC+TI:CLS:GOSUB960:PAUSE12:GOTO 30
740 '◆◆◆◆◆◆    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ (2)    ◆◆◆◆◆◆
750 BOM=0:DIN$="":X1=19:Y1=12:CR1$=CR$:ST=3:XX=19:YY=12:BO=15   ← 初期設定 (750–790)
760 TX(1)=3:TY(1)=2:TX(2)=33:TY(2)=2:TX(3)=3:TY(3)=20:TX(4)=33:TY(4)=20
770 FORI=1TO4:TCR1$(I)=CR$:KTX(I)=TX(I):KTY(I)=TY(I):NEXT:TIME=0:RETURN
780 '▲▲▲▲▲▲    ｼｮｷ ｾｯﾃｲ (3) & Title    ▲▲▲▲▲▲
790 CLS4:PA=1:TM=1:MAN=2:SC=0:MEN=1:CGEN1:LOCATE2,2:PRINT"7     7    7    777779
: 9:77777
800 PRINT"  79: 9:7   7 7        9: 9:   ← タイトルの表示 (800–920)
810 PRINT"  79: 9:7  9:347     9:777 9: )*
820 PRINT"  79: 9:7  9:567     9:     9:777
830 PRINT"  7  7  7 777779: 9:77     9:  /0
840 PRINT"  7  7  7 7     9: 9:      9:  12
850 PRINT"  7      7 7    9: 7777777 7777777
860 PRINT"   8888   888  8   8 8888  88888 8888
870 PRINT"   %&  8 8   8 %& 88 8   8 8 %&  8   8
880 PRINT"   '(  8 8   8 '( 88 +,  8 8 '(  8   8
890 PRINT"   8888  8   8 8 8 8 ..88  8888  8888
900 PRINT"   8   8 +,%&8 8 8 +,8   8 8     8   8
910 PRINT"   8   8 -.'(6 8   -.8   8 8     %& @A
920 PRINT"   8888   888  8   8 8888  8888)*'( BC":LINE(0,0)-(39,24),";",B
930 CGEN0:LOCATE11,17:PRINT"Hit Space To Start":CGEN1:ST=1:DY=20:DE=3:GOSUB960   ← スタートへの処理 (930–940)
940 IF STRIG(0)THEN RETURN ELSE IF DE=3500 THEN 790 ELSE DE=DE+1:GOTO940
950 '＊＊＊＊＊＊    Demo    ＊＊＊＊＊＊
960 LINE(1,DY+2)-(38,DY+3),"7",BF   ← 自分が動く
970 IF(STRIG(0))*(ST=1) THEN RETURN 30
```


★卒業文集に,「将来名プログラマー影になる」と書いた僕がバカだった。ばっかやろー。(北海道岩見沢市・**山内隆一12才**)……【**編**：卒業文集か。将来の希望を書いたもんですね。パイロットなんて。**影**：私はスチュワーデス。】

```
980 IF DE=21 THEN LOCATE17,DY+1:PRINTDI$
990 IF(DE>=19)*(DE<=31)THEN LOCATEDE-18,DY:PRINTCR$:LOCATEDE-16,DY:PRINTTE$
1000 IF DE=31 THEN SOUND0,128:SOUND7,13:SOUND6,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,1
0:SOUND12,30:SOUND13,9:GOSUB1030:PAUSE 1.5
1010 LOCATEDE-2,DY:PRINTCR$:LOCATEDE,DY:PRINTME$:PLAY500:PLAY"O6+C2D1R4"
1020 IF DE=37THENDE=0:RETURN ELSEDE=DE+1 GOTO970:RETURN
1030 FORD1=1TO3:FORD2=1TO3:LOCATE 17-4+2*D2,DY-4+2*D1:PRINTKE$:NEXT:NEXT
1040 FORD1=1TO3:FORD2=1TO3:LOCATE 17-4+2*D2,DY-4+2*D1:PRINTCR$:NEXT:NEXT:RETURN
1050 ' ■■ Maze ■■
1060 CGEN1:IF(PA=5)+(PA=10)THEN 1110:' ■■ Maze [ 5,10ﾒﾝ ] ■■
1070 FORM1=1TO10:FORM2=1TO16:PM=VAL(MID$(MP$(M1,PA),M2,1))
1080 LOCATE 1+M2*2,M1*2:PRINT MA$(PM):NEXT:NEXT
1090 LINE(1,22)-(38,23),"7",BF:LINE(0,1)-(39,24),";",B
1100 LINE(1,2)-(2,23),"7",BF:LINE(35,2)-(36,23),"7",BF:RETURN
1110 LINE(1,2)-(36,23),"7",BF:LINE(0,1)-(39,24),";",B:LINE(37,22)-(38,23),"7",BF
1120 FORI=1TO5:LINE(3,4*I)-(34,4*I+1)," ",BF:NEXT
1130 FORI=0TO1:LINE(13+I*11,2)-(13+I*11,21),"9",B:LINE(14+I*11,2)-(14+I*11,21),"
:",B:NEXT
1140 LOCATE3,4:PRINTHA$:LOCATE33,4:PRINTHA$:FORI=1TO15
1150 RTX=RND*13:BX=RTX*2+5:RTY=RND*8:BY=RTY*2+4
1160 IF((BX=19)*(BY=12))+(CHARACTER$(BX,BY)<>" ")THEN 1150 ELSE LOCATE BX,BY:PRI
NT"/0"+CHR$(31,29,29)+"12":NEXT:RETURN
1170 '♠♠♠♠♠♠ Set P.C.G. ♠♠♠♠♠♠
1180 CLS4:INIT:CLICKOFF:REPEATOFF:WIDTH40:DEFINT A-Z:MC=0:LOCATE13,12:PRINT"Wait
 A Moment !"
1190 FORI=32TO67:A$="":FORII=1TO24:READA:A$=A$+CHR$(A):NEXT:DEFCHR$(I)=A$:NEXT
1200 CA$=CHR$(31,29,29):ME$=CHR$(33,34,31,29,29)+"#$":DI$=")*"
1210 TE$="%&"+CA$+"'(":KE$="+,"+CA$+"-.":CR$="  "+CA$+"  "
1220 BO$="/0"+CA$+"12":BBO$="34"+CA$+"56":HA$="9:"+CA$+"9:"
1230 DE$="<="+CA$+">?": BA$="@A"+CA$+"BC":TDE$="88"+CA$+"88"
1240 MA$(1)=CR$:MA$(2)="77"+CA$+"77":MA$(3)=HA$:MA$(4)=BO$:GOSUB1620:RETURN
1250  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1260  DATA 1,7,143,79,205,224,204,192,1,33,18,22,4,95,141,31,0,0,146,23,4,127,19
3,159
1270  DATA 0,96,241,242,179,7,3,3,128,132,72,104,32,250,177,248,0,0,73,232,32,25
4,131,249
1280  DATA 204,225,15,29,109,220,28,62,13,6,76,28,96,224,64,0,129,6,77,29,9,12,0
,0
1290  DATA 3,135,240,184,182,59,56,124,176,96,50,56,6,7,2,0,129,96,178,56,32,48,
0,0
1300  DATA 0,33,35,39,7,11,31,31,113,33,34,37,3,3,75,85,113,0,11,31,30,13,28,28
1310  DATA 0,0,192,224,224,208,56,120,142,132,132,68,128,192,194,130,142,0,208,2
48,120,48,56,88
1320  DATA 79,40,21,10,53,123,123,49,232,120,62,31,47,70,67,48,14,0,0,0,33,107,1
23,49
1330  DATA 240,160,0,0,132,214,222,140,7,30,252,120,112,32,0,0,160,0,0,0,132,194
,134,140
1340  DATA 1,31,21,4,127,16,8,7,1,31,63,17,119,239,85,0,1,2,4,4,8,16,8,7
1350  DATA 128,252,94,4,246,63,18,224,0,252,248,80,246,228,72,0,128,4,14,4,18,63
,18,224
1360  DATA 7,26,49,64,33,126,192,131,0,7,30,63,30,1,127,126,0,7,62,123,20,36,116
,108
1370  DATA 56,228,134,130,6,142,103,218,0,56,124,124,252,252,158,36,32,120,252,1
08,28,120,30,76
1380  DATA 126,39,80,129,200,166,83,60,7,24,63,126,119,91,44,0,32,24,53,251,231,
251,124,48
1390  DATA 12,6,103,107,65,234,180,24,240,252,222,150,190,188,24,0,48,108,30,55,
251,254,60,24
1400  DATA 0,0,2,7,2,4,2,4,0,1,7,7,15,15,15,15,0,0,0,3,2,0,0,0
1410  DATA 0,0,128,0,0,0,0,0,0,224,240,240,232,216,232,216,0,0,0,0,0,0,0,0
1420  DATA 0,0,0,1,0,0,0,0,6,3,1,1,3,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0
1430  DATA 0,0,0,144,72,36,36,24,176,96,128,128,64,36,36,24,0,0,0,144,72,36,36,2
4
1440  DATA 0,0,2,4,4,0,0,0,1,7,15,15,31,31,31,15,1,7,15,15,31,31,31,15
1450  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,240,248,248,236,244,236,212,172,240,248,248,236,244,2
36,212,172
1460  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,15,6,3,1,0,3,3,0,15,6,3,1,1,3,3,0
1470  DATA 0,0,0,12,24,0,0,0,88,176,96,192,0,128,0,0,88,176,96,204,216,232,36,56
1480  DATA 254,171,213,171,213,171,213,126,0,0,0,0,0,0,0,0,42,84,42,84,42,84,0
1490  DATA 255,255,255,255,255,255,255,255,128,64,188,116,164,124,128,0,255,254,
253,254,253,254,253,254
1500  DATA 0,0,0,15,0,0,0,15,48,48,48,63,48,48,48,63,48,32,48,32,48,32,48,32
1510  DATA 0,0,0,192,0,0,0,192,12,12,12,252,12,12,12,252,12,4,8,4,8,4,8,4
1520  DATA 193,128,56,60,60,28,1,131,199,229,67,16,8,194,167,227,192,226,100,24,
24,38,71,3
1530  DATA 224,192,161,19,11,7,31,63,160,64,161,18,9,6,21,63,224,192,129,3,7,11,
30,61
1540  DATA 7,3,129,200,208,224,248,188,0,0,132,200,144,160,136,196,7,3,129,192,2
24,208,120,60
1550  DATA 63,30,7,11,19,129,192,224,35,17,4,8,18,33,0,0,60,30,10,7,2,129,192,22
4
1560  DATA 60,120,192,192,192,129,3,7,196,136,32,16,72,132,0,0,44,88,144,96,192,
129,2,5
1570  DATA 0,48,89,242,185,21,44,34,8,4,50,15,71,15,15,207,8,48,121,2,67,29,33,1
75
1580  DATA 28,232,162,18,217,51,2,28,1,30,4,8,210,38,96,128,28,188,2,2,67,39,98,
128
1590  DATA 93,82,90,57,62,61,63,15,2,57,13,2,0,4,20,12,65,122,78,35,6,5,20,12
1600  DATA 220,0,140,66,148,232,192,0,194,248,248,240,8,4,2,1,2,56,156,226,20,40
,192,1
1610 '■■ Maze Data ■■
1620 RESTORE1640:FOR MP1=1TO10:FORMP2=1TO4:READ MP$(MP1,MP2):NEXT:NEXT
1630 RESTORE1740:FOR MP1=1TO10:FORMP2=6TO9:READ MP$(MP1,MP2):NEXT:NEXT:RETURN
1640 DATA 1422111422211411,1142114221214211,1141111111111411,1222242222422221
1650 DATA 2311322221433222,2331332143132232,3222322222232243,3412131411312143
1660 DATA 2223311113223114,2322231223231134,3211312411131123,3231332222331322
1670 DATA 1413323233213232,2324123213232332,3422232232322213,3233321141233324
1680 DATA 3223243122133234,4313213123421231,3314231122311223,3413213223123213
1690 DATA 3243222311223223,2223123313213122,3233132311323413,2323232412313232
1700 DATA 3222112323243243,4222243323132312,3422234223322223,4323132321323234
1710 DATA 3412331323433232,3141133242332334,3214132242314243,3213332343213433
1720 DATA 2332322222322232,2322332232231232,2122331132322222,2433231212133332
1730 DATA 1331312411314131,1321331134223431,1341332232311411,1323423431333231
1740 DATA 1122214211142411,1114124224214111,1222242142414111,1141224214214141
1750 DATA 2341132223222232,2332313223132332,3244232332332322,3323213233232323
1760 DATA 2322324123211133,1332332222332331,3233232322322312,2323423123232323
1770 DATA 1311342313123223,2324231441324232,3232234324312332,1323223213131243
1780 DATA 3223224322313122,4323233223323234,3131122322332232,2323243122223233
1790 DATA 3213113312332314,3243123413213423,2222342312232434,4323223211213423
1800 DATA 3422322224321232,3232323223232323,2412332232131332,2323213233132223
1810 DATA 2211342412313131,3132313113132313,2332232134323222,1323132132331412
1820 DATA 2132222231233322,2324323223234232,2232131332323122,2322322222222232
1830 DATA 1331424132432311,1323312222133231,1131322224323341,1324314111141431
1840 '■■ Very Small Edit ( P.C.G. ｦ ｶｴﾙ｡ ) ■■
1850 FORI=32TO84:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT:RESTORE1870:FORI=
49TO52:C$="":FORII=1TO24:READC:C$=C$+CHR$(C):NEXT:DEFCHR$(I)=C$:NEXT:WIDTH 80:CL
ICKON:REPEATON
1860 CLS:CGEN0:LOCATE0,23:PRINT" ( 1---[ ] 2---[ ] 3---[ ] 4---[ ] )":CGEN1:LOCA
TE8,23:PRINT"1":LOCATE16,23:PRINT"2":LOCATE24,23:PRINT"3":LOCATE32,23:PRINT"4":L
OCATE0,0:PRINT:LIST1640-1730:PRINT:LIST1740-1830:END
1870  DATA 255,129,129,129,129,129,129,255,255,129,129,129,129,129,129,255,255,1
29,129,129,129,129,129,255
1880  DATA 108,186,214,108,214,186,108,0,0,0,0,0,0,0,0,0,40,68,0,68,40,0,0
1890  DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,66,66,126,66,66,126,66,66,0,0,60,0,0,60,0,0
1900  DATA 28,28,56,48,0,0,5,2,28,30,62,62,30,12,1,0,0,8,16,0,0,0,5,2
```

(Margin annotations: 980–1020 デモ; 1030–1040 待ち時間; 1090–1130 メイズのふちの表示; 1140–1160 メイズの中の表示; 1190 ←P.C.G定義; 1200–1240 文字に代入する; 1250–1600 P.C.Gのデータ; 1620–1630 メイズの定義; 1640–1830 メイズのデータ; 1850–1900 エディトのシステム; 1860 ←メイズのデータの表示)

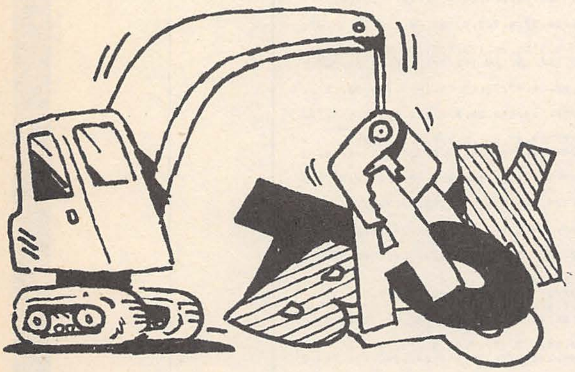
X1

★僕は，ＰＣ-1245を春だからということで，久びさに散歩に連れていきました。すると，ＰＣ-8801kmIIＳＲにほえられた。でも，連れていた女の子がかわいかったのでー。(千葉県松戸市・**けんぞう13才**)……**【編：メルヘンだ。】**

JR-800用

移植版
ABCクレーン

ねづmkII



内容

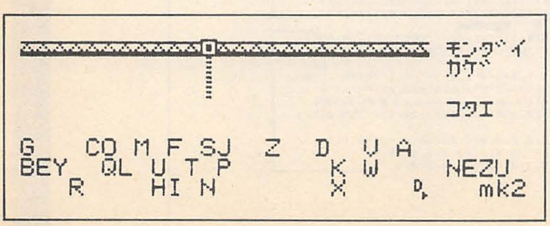
日本語で出題される単語を英訳して，そのスペルをクレーンで１文字ずつDr.Dのところまで運びます。

以前にＭＺ用でベーマガに載っていたものを参考にしてみました。

遊びかた

[<]で左，[>]で右にクレーンを動かします。[Z]でアルファベットを拾い，[A]で不要な文字を捨てますが，下から３文字以上は重ねられません。Dr.Dのところまで持っていくと，判定します。問題は10問，スタートは[RETURN]キーです。

★　★



《写真１》ワイヤーをのばして英文字を拾います

移植版 ABCクレーンのプログラム・リスト

```
10 KEY 0,"W.33,9"+CHR$(13)+"G.20
"+CHR$(13):END
20 GOSUB 810
30 REM Game-Start
40 GOSUB 720
50 GOSUB 580
60 REM Main
70 A$=INKEY$(0):IF A$="" GOTO 70

80 X1=X:X=X-(X>0)*(A$=",")+(X<24
)*(A$=".")
90 LOCATE X1,0:PRINT CHR$(&HE0)
100 LOCATE X1,1:PRINT " "
110 LOCATE X,0:PRINT CHR$(&HE1)
120 LOCATE X,1:PRINT C$
130 IF (C$<>" ")*(X=24) GOTO330
140 IF (A$="Z")*(C$=" ")*(X<24)
GOSUB 190
150 IF (A$="A")*(C$<>" ")*(X<24)
 GOSUB 270
160 GOTO 70
170 END
180 REM Get
190 Y=1
200 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(&HE2);
:SOUND 100,2
210 C$=SCRN$(X,Y+1,1):IF C$=" "
THEN Y=Y+1 ELSE 240
220 IF Y=7 THEN C$=" ":Y=Y-1:GOT
O 240
230 GOTO 200
240 LOCATE X,Y+1:PRINT " ";:LOCA
TE X,Y:PRINT C$;:Y=Y-1
250 IF Y=0 THEN 70ELSE SOUND 120
,3:GOTO 240
260 REM Put
270 Y=1:SOUND 200,5:IF SCRN$(X,5
,1)<>" " THEN SOUND 300,4:RETURN

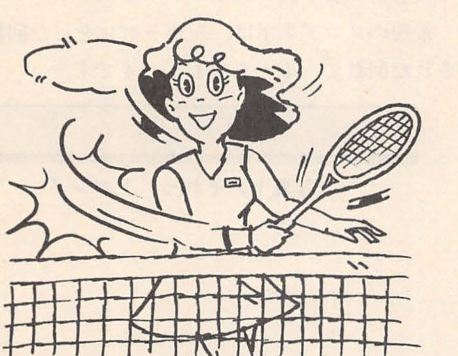
280 IF (SCRN$(X,Y+1,1)<>" ")+(Y=
7) THEN SOUND 100,2:C$=" ":RETUR
N
290 Y=Y+1:LOCATE X,Y:PRINT C$;
300 LOCATE X,Y-1:PRINT " ";
310 SOUND 400,1:GOTO 280
320 REM Good ?
330 SOUND 150,3:FOR I=1 TO 6
340 LOCATE 24,I:PRINT C$
350 SOUND I*50,2:LOCATE 24,I
360 PRINT " ";:NEXT I
370 IF C$=MID$(E$(N),P,1) GOTO 4
10
380 LOCATE 3,2:PRINT "[ ﾏﾁｶﾞｲ ｼﾞ
ｬ ]":SOUND 400,200:LOCATE 3,2
390 PRINT SPC(13):GOSUB 530
400 GOTO 70
410 LOCATE 25+P,4:PRINT C$;
420 LOCATE 3,2:PRINT "[ ｾｲｶｲ ｼﾞｬ
ﾅ ]":SOUND 80,200:LOCATE 3,2
430 PRINT SPC(13):P=P+1:GOSUB 53
0
440 IF P<LEN(E$(N))+1 GOTO 70
450 LOCATE 3,2:PRINT C+1;" ﾓﾝ ﾒ
CLEAR !":C=C+1:SOUND C*10,100
460 FOR I=2 TO 7:SOUND I*100,1
470 LOCATE 0,I:PRINT SPC(24);
480 NEXT I
490 IF C<10 GOTO 50
500 LOCATE 3,2:PRINT "CONGRATULA
TIONS !":LOCATE 3,5
510 PRINT "HIT [RETURN] KEY ":SO
UND 300,12:SOUND 100,25
520 IF INKEY$(0)=CHR$(13) THEN S
OUND 140,5:GOTO 40ELSE 520
530 A=INT(RND(1)*24):B=INT(RND(1
)*3)+5
540 IF SCRN$(A,B,1)<>" " GOTO 53
0
550 LOCATE A,B:PRINT C$;:C$=" "
560 RETURN
570 REM Start !
580 FOR I=65 TO 90
590 A=INT(RND(1)*24):B=INT(RND(1
)*3)+5
600 IF SCRN$(A,B,1)<>" " GOTO 59
0
610 LOCATE A,B:PRINT CHR$(I);
620 SOUND I*10,3:NEXT I
630 LOCATE 26,1:PRINT SPC(6);
640 LOCATE 26,4:PRINT SPC(6);
650 N=INT(RND(1)*10):IF S(N)=1 G
OTO 650
660 S(N)=1
670 LOCATE 26,1:PRINT J$(N)
680 PRINT CHR$(&HB);CHR$(&HE1)
690 LOCATE 24,0:PRINTCHR$(&HE0)
700 X=0:C$=" ":P=1:RETURN
710 REM Print Screen
720 CLS:PRINT STRING$(25,&HE0);
730 PRINT " ﾓﾝﾀﾞｲ":LOCATE 26,3
740 PRINT "ｺﾀｴ":LOCATE 26,6
750 PRINT "NEZU":LOCATE 24,7
760 PRINT CHR$(&HE3);"  mk2";
770 FOR I=0 TO 9:S(I)=0:NEXT I
780 C=0:RETURN
790 END
800 REM Init
810 CLS:PRINT:POKE &H89,1
820 PRINT "  ┌─┐┌─┐┌──┐"
830 PRINT "  │ ││ ││ "
840 PRINT "  │ ││ ││   C R A N
 E"
850 PRINT "  ┴  ┴└─┘└────────
────┘":PRINT
860 PRINT "     By. NEZU-mk2"
870 DEFINT X,Y,C:DIM J$(9),E$(9)
,S(9)
880 FOR I=&H2000 TO &H2017:READ
A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT I
890 FOR I=0 TO 9:READ J$(I),E$(I
):NEXT I
900 K$=INKEY$(0):IF K$=CHR$(13)
THEN SOUND 800,10:RETURN ELSE 90
0
910 DATA 72,6A,66,6A,72,62
920 DATA 7F,41,DD,DD,41,7F
930 DATA 00,00,AA,AA,00,00
940 DATA 1F,11,0E,E0,40,00
950 DATA ﾎﾝ,BOOK
960 DATA ﾈｺ,CAT
970 DATA ｲﾇ,DOG
980 DATA ﾀﾏｺﾞ,EGG
990 DATA ｻｶﾅ,FISH
1000 DATA ﾎﾞｳｼ,HAT
1010 DATA ﾆﾎﾝ,JAPAN
1020 DATA ﾋﾀﾞﾘ,LEFT
1030 DATA ﾎｼ,STAR
1040 DATA ｶｹﾞ,SHADOW
1050 REM ABC-CRANE S60.2.22
```


★影さんを好きな人は変人ですか？でも僕は好きです。応援してるよ!!(埼玉県坂戸市・阿久沢　肇13才)……【影：ククク一ッ!!さすが埼玉の子は変人…じゃないニンジンだ。つぐ美：ニンジン・サラダ食べたい!!影：ポリポリ。】

PC-8201用

TENNIS（テニス）

身原 弘哉



何年か昔にビデオ・ゲームであったテニス・ゲームです。スピードもけっこうあると思います。

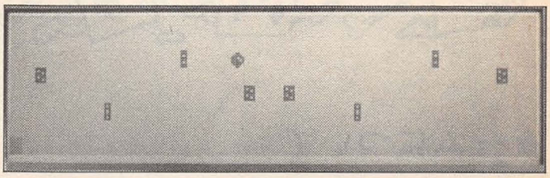
遊びかた

2人用です。1～10までの面を選んでください。左の人は[ESC]キーと[TAB]キーで，右の人はカーソル・キーで操作します。[P]キーで始まり，ゲーム開始でラケットがでてきます。10Pts. 先取で勝利です。

入力は，10行と20行を先に入れ実行します。そのあと，[GRAPH]キーと[V][B][N][M]キーでラケット，ボール，障害物を打ちこめるので，続きを入力してください。

《第1表》主な変数表

A，B	ボールの座標X，Y
C，D	ボールの移動量X，Y
X，Y	左右ラケットの座標
J，H	移動する障害の座標と方向



《写真1》ラケットを上下に動かしてボールを撃つ

TENNISのプログラム・リスト

```
10 DATA56,124,254,246,108,56,0,255,219,255,0,0,127,109,127,91,127,0,0,0,255,165,
255,0
20 CLEAR:DEFINTA-Z:FOR Z=0TO23:READA:POKE60000!+Z,A:NEXTZ:POKE65216!,234:POKE652
15!,96
30 A1$="56<DL9>=BM":PRINTCHR$(27)+CHR$(86):SCREEN0,0:GOSUB310:FORZ=-40TO0:POKEZ+
64768!,0:NEXT
40 GOSUB410:LOCATE12,7:INPUT"STAGE(1-10)=";F1:CLS:ST=ASC(MID$(A1$,F1,1))-48:CLS:
GOSUB250
50 X=3:Y=3:D=1:A=19:B=0:H=-1:C=RND(1)*2:IFC=0THENC=-1
60 IF INKEY$<>"P"THEN60
70 G=PEEK(65109!):IFG>31THENX=X-1-(X=0):G=G-32:X1=31
80 IFG>15THENX=X+1+(X=7):G=G-16:X1=30
90 ONGGOTO110,100:GOTO120
100 Y=Y+1+(Y=7):Y1=30:GOTO120
110 Y=Y-1-(Y=0):Y1=31
120 ONF1GOSUB210,230:LOCATE7,X:PRINT"▮";CHR$(29);CHR$(X1);" ";:LOCATE32,Y:PRINT"
▮";CHR$(29);CHR$(Y1);" ";:LOCATE26,X:PRINT"▮";CHR$(29);CHR$(X1);" ";:LOCATE13,Y:
PRINT"▮";CHR$(29);CHR$(Y1);" ";
130 E=A:F=B:FL=0:N=B*40+A:IFPEEK(64768!+N+C)<>32THENC=-C:FL=1:SOUND460,2
140 IFPEEK(64768!+N+D*40)<>32THEND=-D:FL=1:SOUND460,2
150 IFPEEK(64768!+N+D*40+C)<>32ANDFL=0THEND=-D:C=-C:SOUND460,2
160 IFA=0ORA=39THEN470
170 A=A+C:B=B+D:LOCATEA,B:PRINT"●";:LOCATEE,F:PRINT" ":GOTO70
180 A$="RIGHT":IF S=10THENA$="LEFT"
190 FOR Z=0TO100:SOUND10000-Z*100,1:NEXT:LOCATE13,1:PRINT "● GAME OVER ●"
200 LOCATE12,3:PRINTA$;" Player Win!":GOSUB360:S=0:S1=0:GOTO40
210 IFJ=0ORJ=7THENH=-H
220 LOCATE18,J:PRINT"    ":J=J+H:LOCATE18,J:PRINT"■  ■":RETURN
230 IFJ=0THENJ=8:L$=K$:K$=" ":IFL$=" "THENK$="■":
240 J=J-1:LOCATE19,J:PRINTK$:RETURN
250 IFST>15THENST=ST-16:FOR Z=14TO25:LOCATEZ,2:PRINTCHR$(133):LOCATEZ,5:PRINTCHR
$(133):NEXTZ
260 IFST>7THENST=ST-8:FORZ=14TO25:LOCATEZ,3:PRINTCHR$(133):LOCATEZ,4:PRINTCHR$(1
33):NEXTZ
270 IFST>3THENST=ST-4:LOCATE2,3:PRINTCHR$(133):LOCATE37,3:PRINTCHR$(133)
280 IFST>1THENST=ST-2:F1=2:J=0
290 IFST>0THENF1=1:J=3
300 RETURN
310 CLS:K$="      ":PRINT"     ■■■■■ ■■■■ ■   ■ ■   ■ ■■■  ■■■■"
320 PRINTK$;"■   ■    ■■  ■ ■■  ■  ■  ■    "
330 PRINTK$;"■   ■■■■ ■ ■ ■ ■ ■ ■  ■   ■■■ "
340 PRINTK$;"■   ■    ■  ■■ ■  ■■  ■      ■"
350 PRINTK$;"■   ■■■■ ■    ■ ■    ■ ■■■ ■■■■ "
360 I=0:A=5:B=5:H=1:G=1:LOCATE13,7:PRINT"PUSH [S] KEY"
370 IF INKEY$="S"THENRETURN
380 E=A:F=B:IFB=0ORB=7THENH=-H:SOUND420,2
390 IFA=0ORA=39THENG=-G:SOUND420,2
400 I=PEEK(64768!+E+G+(F+H)*40):A=A+G:B=B+H:LOCATEA,B:PRINT"●":LOCATEE,F:PRINTCH
R$(U):U=I:FORZ=0TO30:NEXT:GOTO370
410 CLS:PRINTTAB(11);"■■■■■■■■■■■■■■■■"
420 LOCATE3,1:PRINT"[ESC]    ■ KEY FUNCTION ■    [ ^ ]
430 PRINTTAB(11);"■■■■■■■■■■■■■■■■"
440 LOCATE12,4:PRINT"LEFT <=> RIGHT"
450 LOCATE3,6:PRINT"[TAB]":LOCATE30,6:PRINT"[ v ]"
460 GOTO360
470 IFA=39THENC=-1:S=S+1:LOCATE0,0:IFS=10THEN180ELSEPRINTMID$(STR$(S),2,1):BEEP:
GOTO170
480 IFA=0THENC=1:S1=S1+1:LOCATE38,0:IFS1=10THEN180ELSEPRINTS1:BEEP:GOTO170
```

★あかずの小屋の話――オバケが夜食をとっていた。おかずは？アッ！かずのこや!!（東京都八王子市・松田憲治13才）……【影：Dr.！何食べてるの？アッ！おしんことタラコ。Dr.Cのおしんごたらこや!!編：わっかるっかな～？】

FX-702P用

DOBON（ドボン）

高橋 徹



ゲームについて

コンピュータ3人と，自分1人の4人でプレイするトランプ・ゲームです。PL1が自分。PL2から4がコンピュータです。[F1][0]で始めると，しばらくして左から場札，残りのPLの枚数(左からPL2～PL4)，自分のカードが表示されます。「H」「D」「S」「C」はそれぞれハート，ダイヤ，スペード，クラブ。10は「T」と表示されます。

```
C3：444：03D4H5S2？
```

《第1図》画面表示例

PL1から，場札と同じマークか同じ数があれば，だしていきます。「？」がでたらだしたいカードの番号(左から1～4)を入力してください。同じ数なら，順を待たずにだせます。＊がでるまで[－]を押して，同じようにだします。同じマークや数がないかパスするときは，山札から1枚とります。自分の枚数以内の適当な数字を入力してください。

順にだしていって，持ち札の枚数が1枚か2枚になると，2枚ならその二つの数を加減乗除し，場札の数と同じならドボンして上がれます。ドボンするときは，♯がでるまで[＋]を押してください。ドボンしようとしたPLと，そのカードが表示されます。♯は1枚でドボンしたという意味です。そのときその場札をだした人が，ドボンされたことりなり，[CONT]でドボンされた人が表示されます。

注）・役カードはありません。同じカードも，2枚以上でます
・2枚一度にだしたいとき，1枚をだして[－]を押していると，同じ数ならだせます
・OEG，RAO，GROは，2～4のPLの実行中を示します
・OEFMは[3]です

ひっかけといって，自分でだすカードにドボンできるとき，とばしてだしてきたところをドボンするという技もあります。

最後のスコア表示は，左がドボンをした回数，右がされた回数で，右からPL1～4です。



《写真1》それっ，ドボン！

DOBONのプログラム・リスト

```
P0: 892 STEPS
  5 VAC
 10 $="A23456789TJQ
    KHDSC#":S=1E4:Z
    =S
 20 PRT :FOR I=0 TO
     3:A(24+I)=4:FO
    R J=6*I TO 6*I+
    3
 30 GSB #1:A(J)=C:N
    EXT J:NEXT I
 40 GSB #1:D=C
 50 GSB #2:IF P=0;G
    SB #3:GOTO 110
 60 MODE 3+P:E=6*P:
    U=24+P:F=A(U)-1
    +E
 65 IF A(U)=1 THEN
    90
 70 FOR R=E TO F:IF
     FRAC A(R)=FRAC
     D THEN 100
 75 IF INT A(R)=INT
     D THEN 100
 80 NEXT R
 85 IF A(U)>5;A(U)=
    5:F=F-1
 90 GSB #1:A(F+1)=C
    :A(U)=A(U)+1:GS
    B #2:GOTO 110
100 D=A(R):FOR I=R
    TO F:A(I)=A(I+1
    ):NEXT I:A(U)=A
    (U)-1:GSB #2:L=
    P
110 PRT CSR 6;"*";:
    K$=KEY:IF K$="-
    ";GSB #5
120 GSB #2:FOR I=1
    TO 3
125 E=6*I:U=24+I:F=
    A(U)-1+E
126 IF A(U)=1 THEN
    190
127 IF A(U)=2;IF RA
    N#≥.2 THEN 190
128 FOR G=E TO F
130 IF INT A(G)=INT
     D THEN 145
140 NEXT G:GOTO 160
145 MODE 3+I:P=I:L=
    P
150 D=A(G):FOR T=G
    TO F:A(T)=A(T+1
    ):NEXT T:A(U)=A
    (U)-1:GSB #2
160 PRT CSR 6;"#";:
    K$=KEY:IF K$="+
    " THEN 170
165 PRT CSR 6;":";:
    GOTO 190
170 IF C4>2 THEN 19
    0
180 M=A0:N=A1:W=0:X
    =C4:GSB #6
185 IF O=1;Q=0:GOTO
     260
190 FOR J=1 TO 3:IF
     J=I THEN 210
195 IF J=P THEN 210
200 X=A(24+J):IF X≤
    2;M=A(J*6):N=A(
    J*6+1):W=J:GSB
    #6
205 IF O=1;Q=W:GOTO
     260
210 NEXT J:NEXT I
240 P=P+1:IF P>3;P=
    0
250 GOTO 50
260 X=A(24+L):O=0:I
    F X≤2;M=A(6*L):
    N=A(6*L+1):W=L:
    GSB #6
270 IF O=1;PRT "GAE
    SI":S=S+10↑L*2:
    Z=Z+10↑Q*2
275 IF O=0;PRT "PL"
    ;L+1;"DAMEGE!":
    S=S+10↑Q:Z=Z+10
    ↑L
280 PRT "SCORE:";S;
    Z:O=0:GOTO 20

P1: 28 STEPS
 10 C=INT (RAN#*13+
    1)+INT (RAN#*4+
    1)/10:RET

P2: 121 STEPS
  5 PRT CSR 0;MID(F
    RAC D*10+13,1);
    MID(INT D,1);
 10 PRT CSR 2;":";
 20 FOR I=25 TO 27:
    PRT MID(A(I),1)
    ;:NEXT I
 50 PRT CSR 6;":";
 60 FOR I=0 TO C4-1
    :PRT MID(FRAC A
    (I)*10+13,1);MI
    D(INT A(I),1);
 80 NEXT I:RET

P3: 143 STEPS
  5 IF C4=1 THEN 50
  8 INP V:V=V-1:IF
    INT A(V)=INT D
    THEN 20
 10 IF FRAC A(V)≠FR
    AC D THEN 40
 20 D=A(V):C4=C4-1:
    FOR I=V TO C4:A
    (I)=A(I+1):NEXT
     I
 30 GSB #2:L=0:RET
 40 IF C4>5;C4=5
 50 GSB #1:A(C4)=C:
    C4=C4+1:GSB #2:
    RET

P5: 79 STEPS
 10 GSB #2:INP V:V=
    V-1:IF INT D≠IN
    T A(V);RET
 20 D=A(V):C4=C4-1:
    FOR I=V TO C4:A
    (I)=A(I+1):NEXT
     I
 30 P=0:L=0:RET

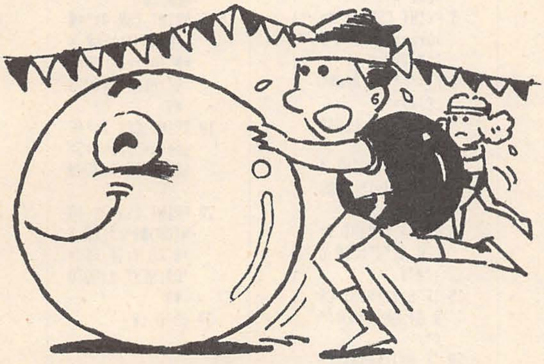
P6: 171 STEPS
  5 M=INT M:N=INT N
  7 IF X=1;N=M:M=0:
    GOTO 30
 10 IF M<N;A=M:M=N:
    N=A
 30 IF M*N=INT D;O=
    1
 40 IF M-N=INT D;O=
    1
 50 IF M+N=INT D;O=
    1
 60 IF M/N=INT D;O=
    1
 70 IF O=0;RET
 75 IF X=1;M=18
 80 PRT CSR 7;"PL";
    W+1;"DOBON ";MI
    D(M,1);":";MID(
    N,1)
 90 RET
```


★「バッター谷沢(中日)，おーっと打った，大きいぞ，入るか，入るかー。ではプロ野球ファンのみなさま，さようなら」。(神奈川県横須賀市・SUPER XEVIOUS mkⅡSR)……【編：ヤザワーッ!!打ってくれー，!!(必死)】

PB-100用

プワンポワン

宮川　聡



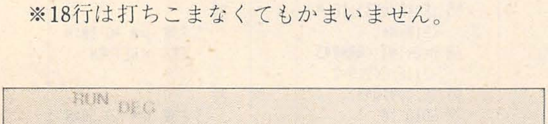
あそびかた

画面に，キーボード最下段のキー（ＺＸＣ…）が表示（両端の■は関係ない）されています。ボールと同じ位置にあるキーを，タタタッと続けて押してください。このキー配列は，最後まで変わりません。ボールの高さがまん中のときに，風「(」に当たると，１マスもどされます。

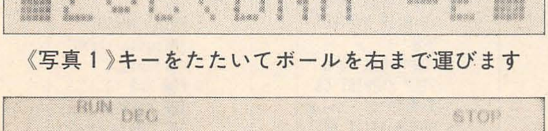
ボールを右まで運ぶと，面クリア。落とすと，ゲーム・オーバーです。面ごとにスピードが速くなり，キー表示がなくなります。

ボールには「○，○，○」の三つの高さがあります。

※18行は打ちこまなくてもかまいません。



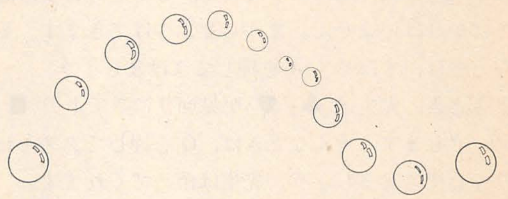
《写真１》キーをたたいてボールを右まで運びます



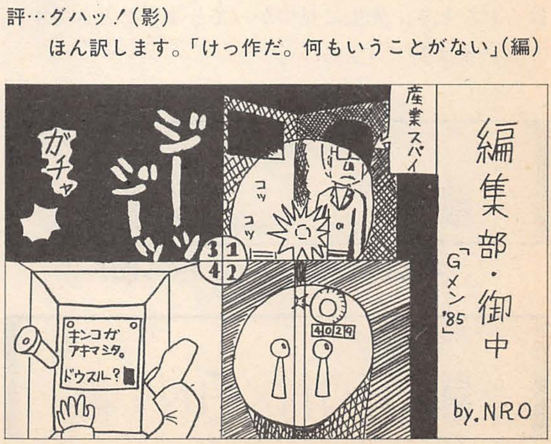
《写真２》しっかりたたかないと，落ちてしまいますよ

プワンポワンのプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT " PUWAN P
    OWN":VAC :$="*o
    oZXCVBNM =ε"
  2 F$=MID(4,5):G$=
    MID(9,5)
  3 R=R+1:PRINT "RO
    UND";R;:GOSUB 1
    7:C=0:E=11:IF R
    >2;G$="     "
  4 IF R>4;F$=G$
  5 A=1:B=1:FOR J=0
     TO 70:E=E-1:IF
     E≦1;E=11
  6 PRINT :PRINT "■
    ";F$;G$;"■";CSR
     E;"(";CSR A;MI
    D(B,1);
  7 IF E=A;IF B=2;E
    =10:IF A>1;A=A-
    1:GOTO 6
  8 FOR I=0 TO 6-R:
    IF C=1;IF KEY="
    ";B=B-1:S=S+1:G
    OTO 10
  9 NEXT I:B=B+1:IF
     B>3 THEN 13
 10 IF B<1;B=1:A=A+
    1:IF A≧11 THEN
    15
 11 C=0:FOR I=0 TO
    6-R:IF KEY=MID(
    A+3,1);C=1
 12 NEXT I:NEXT J:P
    RINT :PRINT " T
    IME OUT!!";:GOS
    UB 17:GOTO 14
 13 FOR I=0 TO 15:P
    RINT CSR A-1;"(
    +)";CSR A-1;" x
     ";:NEXT I
 14 PRINT :PRINT "
    GAME OVER";:GOS
    UB 17:PRINT "SC
    ORE";S:GOTO 1
 15 PRINT :PRINT "
       GOOD!!";:GOSU
    B 17
 16 PRINT "BONUS";1
    00-J;:S=S+100-J
    :GOSUB 17:GOTO
    3
 17 FOR I=0 TO 150:
    NEXT I:PRINT :R
    ETURN
 18 "Program by Miy
    agawa"
```



評…グハッ！（影）
　ほん訳します。「けっ作だ。何もいうことがない」（編）



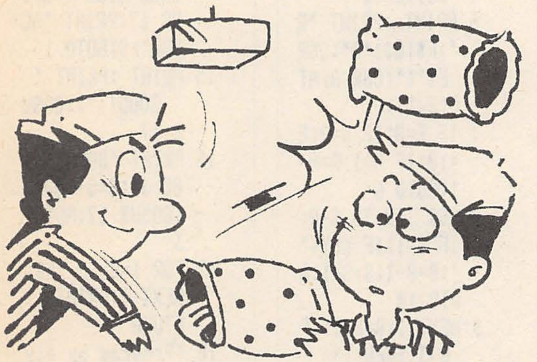
by NRO

★ＦＭ－７でＦＯＲ～ＮＥＸＴの一兆回ループをやると約31年と７か月かかります。（新潟県豊栄市・中戸貴光13才）……【編：さて，ＦＭ－７に31年間電源を入れ続けると…。影：ウー，ゲホゲホ。編じいさんや。そろそろかの？】

PB-100+RAMパック用

まくら投げ

FKFK & BPC

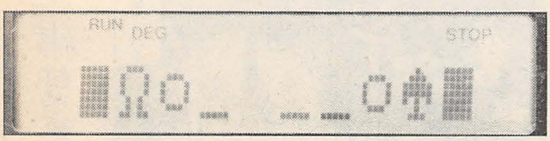


HOW TO ENJOY

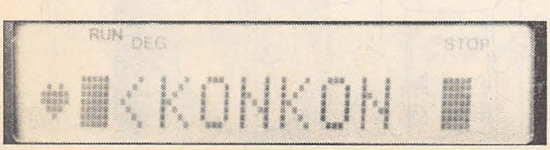
修学旅行のまくら投げです。[1][3]で左右に自分「Ω」を動かし，落ちてるまくら「ー」を[Z]で取り(「o」)，[Z]で相手「♠」に投げればいいのです。しかし，相手も逃げてばかりはいません。まくらをぶつけてきます。そんなときは，すばやく[A]を押してよけましょう。

ときどき，先生達「♣」「♥」が見回りにきてドア「■」をノックします。そんなときは，[Q]を押してタヌキねいりをしてふせましょう。先生は消えてくれます。

ゲーム・オーバーになるのは，友達にまくらをぶつけられたとき，先生に見つかってしまったときです。リプレイは[Y]です。



《写真１》これはユカイなまくら投げ



《写真２》先生がきたぞ，ふせろ!!

配点は，友達にまくらをぶつけると10Pts，タヌキねいりをすると５Ptsです。

なお，だんだんむずかしくなりますが，コツをつかめばかなりいくでしょう。

まくら投げのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC
  2 FOR X=0 TO 11:PRINT :PRINT CSR X;"o";CSR 11-X;"o";:GOSUB #7:NEXT X
  3 PRINT CSR 1;"Makuranage":$=" ■":M=2:O=9
  5 X$=" ":IF RAN#<.8;X$="_"
  7 $=$+X$:IF LEN($)<10 THEN 5
  9 $=$+"■":PRINT "    Ready!";:GOSUB #8
 10 PRINT :PRINT $;CSR M;"Ω";CSR O;"♠";
 15 IF G=1;PRINT CSR O+SGN (M-O);"o";
 20 IF H=1;PRINT CSR M+SGN (O-M);"o";
 25 R=R+.001:IF RAN#<R;GOSUB #1
 28 IF R>0.98;R=0.98
 30 IF RAN#<R;GOSUB #2
 35 X$=MID(O+1,1):IF X$="_";IF G=0;G=1:$=MID(1,O)+" "+MID(O+2)
 40 IF KEY≠"Z" THEN 50
 43 IF H=1;GOSUB #3
 46 IF MID(M+1,1)≠"_" THEN 50
 47 $=MID(1,M)+" "+MID(M+2):H=1
 50 IF KEY="1";IF M>2;M=M-1
 55 IF KEY="3";IF M<9;M=M+1
 60 O=O+INT (RAN#*3-1:IF O<2;O=2
 65 IF O>9;O=9
 70 GOTO 10

P1
  3 J=1:X=SGN (M-O):G=0:IF X=0;RETURN
  5 FOR Y=O+X TO M STEP X:PRINT CSR Y;"o";
  6 GOSUB #7:IF KEY="A";J=0
  7 IF J=0;PRINT CSR M;"o";
  8 PRINT CSR Y;" ";:NEXT Y:IF J=1 THEN #9
  9 RETURN

P2
  3 Y=INT (RAN#*71+30:IF RAN#<.5 THEN 20
  5 PRINT CSR 0;"♥■<KONKON";:FOR X=0 TO Y:IF KEY≠"Q";NEXT X:GOTO #9
 10 PRINT CSR 2;"♦Fuseta♦";:S=S+5:GOSUB #8:RETURN
 20 PRINT CSR 3;"TONTON>■♣";:FOR X=0 TO Y:IF KEY≠"Q";NEXT X:GOTO #9
 30 GOTO 10

P3
  3 J=0:H=0:X=SGN (O-M):IF X=0;RETURN
  5 FOR Y=M+X TO O STEP X:PRINT CSR Y;"o";
  6 GOSUB #7:IF RAN#<R;J=1
  7 IF J=1;PRINT CSR O;"'";
  9 PRINT CSR Y;" ";:NEXT Y:IF J=1;RETURN
 10 PRINT CSR O;"x";:GOSUB #8:S=S+10
 15 X=INT (RAN#*8+2:$=MID(1,X)+"_"+MID(X+2):RETURN

P7
  5 FOR U=0 TO 10:NEXT U:RETURN

P8
  5 FOR J=0 TO 50:NEXT J:RETURN

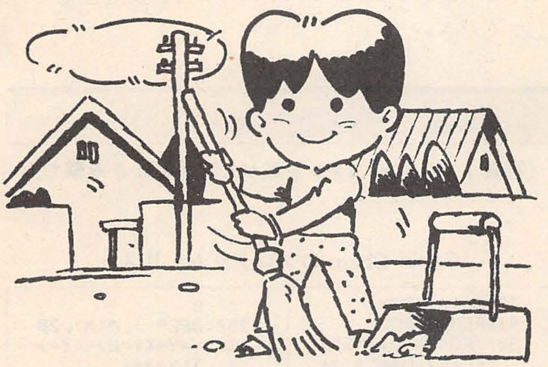
P9
  5 PRINT :PRINT "!!Misutta!!:END":S;" pts."
 10 FOR X=0 TO 11 STEP M:PRINT :PRINT "Next Try?Y/N";CSR X;"o";
 15 IF KEY="Y" THEN #0
 20 IF KEY="N";END
 25 NEXT X:GOTO 10
```


★友だちのT君は頭にペンが14もあるんだぜ！(石川県鳳至郡・川端峰広13才)……【つぐ美：ペンて何かしら？一同：ウーン。影：デスイズアペーン，川ちゃん教えて!!】

PC-1245/51用

おそうじ★おそうじ

伊理　之博



あちらこちらでそそうをする，だらしない犬がいます。あなたは，犬のフンをほうきではきましょう。

遊びかた

犬のしたフンをほうきではきます。フンの上にフンをされると，ゲーム・オーバーです。フンを五つはくごとに，ボーナス・ステージがあります。時間内に，できるだけたくさんそうじをしてください。

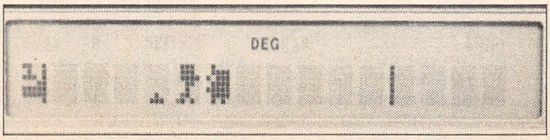
ゲームは，だんだんむずかしくなります。

スタートは，DEF A です。デモが始まるので，ボタンを押してください。DEF Z で，ハイ・スコアが消えずにスタートします。

操作方法は 1 3 で左右，2 でほうきではきます。

キー反応が少し遅いですが，がまんしてやってください。

★　　　★



《写真１》サッサッサ，きれいにそうじをしてください

おそうじ★おそうじのプログラム・リスト

```
  5:REM ==OSOUZI==
 10:"A" CLEAR : DIM H(11
    )
 15:"Z" RANDOM :X=4:S=0:
    D=8:K=4: FOR L=0 TO
    11:H(L)=0: NEXT L
 16:GOSUB 800: BEEP 3
 20:WAIT 0: PRINT "":
    POKE 63611,127: POKE
    &F804,127: GOSUB 550
 25:REM ==MAIN==
 42:FOR L=1 TO 11: IF H(
    L)=1 POKE &F800+5L,0
    ,64,96,64,0
 43:NEXT L: CALL 4576
 50:IF RND K=K CALL 4578
    :I=I: CALL 4576:
    GOSUB 520
 70:GOSUB 510:D=D+ RND 3
    -2:D=D+(D=0)-(D=12):
    GOSUB 500
 80:I= VAL INKEY$ :
    GOSUB 550
 90:IF I=1 IF X<>1 GOSUB
    540:X=X-1: GOSUB 550
 92:IF I=3 IF X<>11
    GOSUB 540:X=X+1:
    GOSUB 550
 94:IF I=2 GOSUB 560: IF
    P=1 LET P=0: GOTO 20
150:GOTO 42
490:REM ==SUB==
500:POKE &F800+5D,20,123
    ,62,126,62: RETURN
510:POKE &F800+5D,0,0,0,
    0,0: RETURN
520:IF H(D) POKE &F800+5
    D,0,72,108,72,0:
    GOTO 700
530:H(D)=1: RETURN
540:POKE &F800+5X,0,0,0,
    0,0: RETURN
550:POKE &F800+5X,8,87,6
    3,87,8: RETURN
560:FOR L=1 TO 3: CALL &
    6F40: CALL 4576:
    POKE &F800+5X,0,71,6
    3,71,124: POKE &F800
    +5X,64,103,63,79,4:
    NEXT L
570:POKE &F800+5X,8,87,6
    3,87,8: IF H(X) LET
    H(X)=0:S=S+100: IF S
    /500= INT (S/500)
    GOSUB 602: RETURN
580:RETURN
585:FOR L=1 TO 3: CALL &
    6F40: CALL 4576:
    POKE &F800+5X,0,71,6
    3,71,124: POKE &F800
    +5X,64,103,63,79,4:
    NEXT L
590:POKE &F800+5X,8,87,6
    3,87,8: IF H(X) LET
    H(X)=0:B=B+500
595:RETURN
600:REM ==BONUS==
602:FOR L=0 TO 11:H(L)=0
    : NEXT L
605:WAIT 160: PRINT "//B
    ONUS STAGE//": BEEP
    3: WAIT 0: PRINT "",
    "     ****":X=1:T=-1:
    B=0:P=1: GOSUB 550
606:FOR L=1 TO 11: IF H(
    L)=1 POKE &F800+5L,0
    ,64,96,64,0
607:NEXT L: CALL 4576
610:I= VAL INKEY$
620:IF I=1 IF X<>1 GOSUB
    540:X=X-1: GOSUB 550
630:IF I=3 IF X<>11
    GOSUB 540:X=X+1:
    GOSUB 550
640:IF I=2 GOSUB 585
650:T=T+1: IF T=20 GOTO
    670
660:POKE &F868+T,0:H(
    RND 11)=1: GOTO 606
670:WAIT 100: PRINT "BON
    US ";B: BEEP 1:S=S+B
    :K=K-1:K=K+(K=0):
    WAIT 0: PRINT "":
    FOR L=0 TO 11:H(L)=0
    : NEXT L: RETURN
700:REM ==END==
710:FOR L=0 TO 40: NEXT
    L: BEEP 5: WAIT 160:
    PRINT "SCORE ";S: IF
    S>Z INPUT "NAME?";N$
    :Z=S
720:PRINT "HI-SCORE ";Z:
    PRINT "BY ";N$
730:WAIT : PRINT "HIT EN
    TER KEY": GOTO "Z"
800:REM ==DEMO==
810:WAIT 80: PRINT " OSO
    UZI GAME"
820:FOR L=1 TO 55: POKE
    &F7FF+L,0,8,87,63,87
    ,8: CALL 4576:I=I:
    POKE &F7FF+L,0,32,87
    ,63,87,32: CALL 4576
830:IF INKEY$ LET L=55:
    NEXT L: RETURN
840:NEXT L: GOTO 800
900:END
```

《第１表》プログラム・マップと変数表

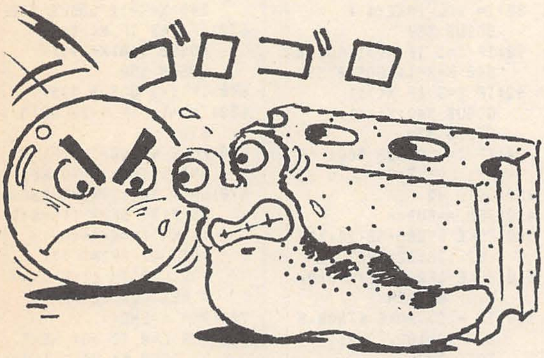
行	内容	変数	内容
10～ 15	初期設定	H	フンの配列変数
16	デモ	X	人の座標
20	画面づくり	S	スコア
42～150	メイン・ルーチン	Z	ハイ・スコア
500～595	サブ・ルーチン	D	犬の座標
602～670	ボーナス・ステージ	K	乱数の幅（フンの）
710～730	エンド	T	ボーナス・ステージ時の時間
810～840	デモ	B	ボーナス・ステージ時の点数

★ＯＦコーナーはじまっていらい，初の白星です。（岐阜県美濃加茂市・ＭＣ－Ａ）……【影：では，勝ち力士へのインタビューです。編：も一最高っす。影：ギャハハ!!編君ものるねェ。つぐ美：シラーッ。編・影：ギクッ。】

PC-1500+4KRAM/1501用

カキン コキン
Cakin Cokin

山上 幸治



ストーリー

ナメクジおばけのクニャリンが，ブロックのうしろにかくれています。あなたは魔法の玉「カキン・コキン」をころがして，クニャリンを見つけ出し，うまく左右からはさんでやっつけてください。

遊びかた

RUNしてしばらくすると，タイトルが出ます。このとき何かキーを押すと，ゲーム・スタートです。つぎからは［DEF］［A］で，タイトルに入ります。

表示は，左はしがスコア，右はしのバーがカキン・コキンのエネルギーで，これがなくなるとカキン・コキンが一つ減ります。

キー操作は，左のカキン ⟩ が［S］キーでスタート，右のコキン ⟨ は［4］キーでスタートです。うまくねらいブロックをはさむと，そのブロックは消えます。また，なにもないところをはさむと，カキン・コキンの位置関係が逆になってしまいます。

ブロックを消すと，つぎのようなキャラクタが出てくることがあります。

- ：**クニャリン**　50点…これをはさめば1面クリア
- ：**ドクロ**　30点…これが出るとエネルギーが，ぐんぐん減る
- ：**パワー・パック**　エネルギーが10～18増える
- ：**ボーナス・チップ**　スコアが100～300増える
- ：**ダイナマイト**　カキン・コキンが一つ減る
- ：**エクストラ**　これをはさむとカキン・コキンが一つ増える

また，ブロックは一つ1～20点です。

HI－SCOREを出すと，ネームが3文字まで入れられます。［⬆］と［⬇］でアルファベットをまわして［ENTER］で入力します。

つぎにREPLAY？と聞いてくるので，もう一度やりたいときはなにか1文字入力して［ENTER］を押してください。



《写真1》カキン・コキンを転がして敵をはさみ撃ち!!

Cakin Cokin のプログラム・リスト

```
 70:GOTO "PCX"
 80:REM * ROLL *
 90:"RO"L=(U$="S")
    +L:R=(U$="4")+
    R
100:IF ABS (N-T)=2
    THEN "PR"
110:IF LCURSOR N:
    GPRINT A$:N=N+
    M:CURSOR N:
    GPRINT A$(0,0)
    :BEEP 1,5,9
120:IF ABS (N-T)=2
    THEN "PR"
130:IF RCURSOR T:
    GPRINT A$:T=T+
    S:CURSOR T:
    GPRINT A$(1,0)
    :BEEP 1,9,8
140:U$=INKEY$ :
    GOTO "RO"
150:REM * MEIN *
160:"ME"X=0:Y=1:R=
    0:L=0
170:BEEP 1,M(X),20
180:CURSOR N:
    GPRINT A$(0,Y)
    :CURSOR T:
    GPRINT A$(1,Y)
190:IF F(0)CURSOR
    C(0):GPRINT A$
    (3+D,Y)
200:FOR W=1TO 5
210:IF F(W)CURSOR
    C(W):GPRINT A$
    (3+W,Y)
220:NEXT W
230:IF F(1)LET Q=2
240:GCURSOR P:
    PRINT " "
250:IF P<127THEN "
    DE"
260:P=P-Q:U$=
    INKEY$
270:IF U$="S"OR U$
    ="4"THEN "RO"
280:IF P<132BEEP 1
    ,250,9:GOTO 30
    0
290:BEEP 1,M(X),20
300:Y=Y+(Y=0)-(Y=1
    ):X=X+1
310:IF X=32LET X=0
320:IF F(0)AND RND
    (15-(ST<13)*ST
    -(ST>13)*14)
    THEN 340
330:GOTO 170
340:IF C(0)>7AND C
    (0)<17IF B(C(0
    )-8)CURSOR C(0
    ):PRINT CHR$ &
    7F:GOTO 360
350:CURSOR C(0):
    GPRINT A$
360:C(0)=C(0)-(D=-
    1)+(D=0)
370:IF C(0)=5OR C(
    0)=19THEN "DE"
380:GOTO 170
390:REM * PRES *
400:"PR"FOR I=5TO
    0STEP -1
410:IF N+M=C(I)AND
    F(I)THEN 460
420:NEXT I
430:IF N+M>16OR N+
    M<8LET I=7:
    GOTO 460
440:IF B(N+M-8)LET
    I=6:GOTO 460
450:I=7
460:ON I+1GOTO "KP
    ","DP","PP","D
    E","BP","EP","
    FP"
470:BEEP 3,250,50:
    N=19:M=-1:T=5:
    S=1:P=P-2:GOTO
    "FF"
480:"KP"SC=SC+50:
    CURSOR N+M:
    PRINT "50":
    GOTO "CL"
490:"DP"SC=SC+30:
    CURSOR N+M:
```

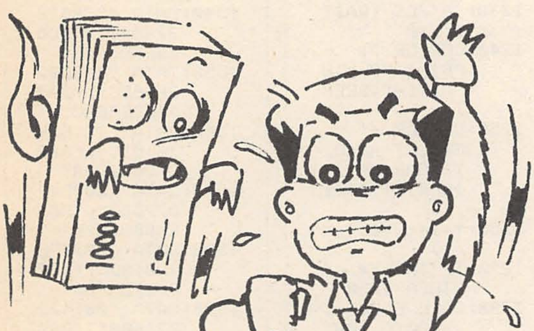

★マイコン・ショップでエラーがでたあと"OK"と表示されているのをみて，"YES"と入力してまたエラーをだしてる人をみた。（兵庫県神戸市・横山秀樹13才）……【影：だまってみてるほうがよっぽどヒドイのでは？】

```
      PRINT "30":
      BEEP 5:F(1)=0:
      Q=.2:GOTO "F0"
500:"BP"R=RND 3*10
      0:SC=SC+R:
      CURSOR N+M:
      PRINT STR$ R:F
      (4)=0
510:FOR I=200TO 9
      STEP -9:BEEP 1
      ,I,9:BEEP 1,50
      ,9:NEXT I:GOTO
      "F0"
520:"EP"FOR I=0TO
      9:BEEP 1,51,9:
      BEEP 1,90,9:
      NEXT I:F(5)=0:
      CC=CC+1:GOTO "
      F0"
530:"PP"FOR I=PTO
      P+RND 9+9:P=P+
      1
540:IF P>155LET P=
      155:F(2)=0:
      GOTO "F0"
550:BEEP 1,155-P,9
      :GCURSOR I:
      GPRINT "1C":
      NEXT I:F(2)=0:
      GOTO "F0"
560:"FP"SC=SC+ST-(
      ST>19)*(ST-20)
      :B(N+M-8)=0:
      FOR I=0TO 5:
      BEEP 1
570:IF N+M=C(I)LET
      F(I)=1:GOTO "F
      0"
580:NEXT I
590:"F0"N=5:M=1:T=
      19:S=-1
600:"FF"CURSOR 0:
      PRINT RIGHT$ (
      "000"+STR$ SC,
      4)
610:FOR I=8TO 16:
      IF B(I-8)
      CURSOR I:PRINT
      CHR$ &7F:GOTO
      630
620:CURSOR I:
      GPRINT A$
630:NEXT I
640:CURSOR 6:
      GPRINT A$;A$:
      CURSOR 17:
      GPRINT A$;A$
650:GOTO "ME"
660:REM * CLEAR *
670:"CL"IF PEEK &7
      86B=0CALL F
680:CURSOR 8:PAUSE
      " CLEAR !! ":
      PAUSE
690:FOR I=PTO 126
      STEP -1:BEEP 1
      ,9,9:SC=SC+1
700:CURSOR 0:PRINT
      RIGHT$ ("000"+
      STR$ SC,4)
710:GCURSOR I:
      PRINT " "
720:NEXT I:ST=ST+1
730:GOTO "SC"
740:REM * DIED *
750:"DE"FOR I=1TO
      90STEP 9:BEEP
      1,1,5:BEEP 1,2
      00,2
760:CALL E:NEXT I
770:WAIT 5:BEEP 1,
      49,110
780:CURSOR N:
      GPRINT D$:
      CURSOR T:
      GPRINT D$
790:BEEP 1,49,110:
      PRINT :BEEP 1,
      52,105
800:CURSOR N:
      GPRINT E$:
      CURSOR T:
      GPRINT E$
810:BEEP 1,52,105:
      PRINT
820:CURSOR N:
      GPRINT A$:
      CURSOR T:
      GPRINT A$
830:BEEP 1,56,600
840:CC=CC-1
850:IF CC>0THEN "S
      C"
860:CURSOR 7:PRINT
      " GAME OVER ":
      WAIT 2
870:FOR I=1TO 3:
      FOR J=90TO 60
      STEP -10:BEEP
      1,J-I*5,20
880:PRINT :NEXT J:
      NEXT I
890:FOR I=40TO 70
      STEP 10:BEEP 1
      ,I,25
900:PRINT :NEXT I
910:FOR I=90TO 60
      STEP -10:BEEP
      1,I,20
920:PRINT :NEXT I:
      PRINT :BEEP 1,
      50,800
930:WAIT 150:PRINT
      " *";ST;" * SC
      ORE=";SC
940:IF SC<HTHEN 10
      60
950:WAIT 0:H$="":X
      =0:H=SC
960:PRINT " HI-SCO
      RE !! name --
      -"
970:FOR I=1TO 3:Y=
      65
980:CURSOR 18+I:
      PRINT CHR$ Y
990:Z=ASC INKEY$ :
      BEEP 1,M(X),20
1000:IF Z=10LET Y
      =Y+1:IF Y>90
      LET Y=64
1010:IF Z=11LET Y
      =Y-1:IF Y<64
      LET Y=90
1020:Y=Y+((Y=47)-
      (Y=64))*18:X
      =X+1
1030:IF X=32LET X
      =0
1040:IF Z<>13THEN
      0980
1050:H$=H$+CHR$ Y
      :NEXT I:BEEP
      5:PAUSE
1060:INPUT " REPL
      AY ? (ANY KE
      Y+ENTER)";PC
      X:GOTO "A"
1070:END
1080:REM * SYOKI
      *
1090:"PCX"CLEAR :
      WAIT 0
1100:PRINT "  Wai
      t a moment p
      lease !!"
1110:DIM A$(8,1)*
      12,C(7),F(7)
      ,M(31),B(8)
1120:FOR I=0TO 8:
      FOR J=0TO 1:
      READ A$(I,J)
1130:NEXT J:NEXT
      I
1140:FOR I=1TO 5:
      READ Q$(I)
1150:NEXT I
1160:E=&7750:F=E+
      17
1170:FOR I=0TO 28
      :READ G:POKE
      E+I,G
1180:NEXT I
1190:FOR I=0TO 31
      :READ M(I)
1200:NEXT I
1210:H=300:H$="PC
      X"
1220:REM * STRAT
      *
1230:"A"CLS :WAIT
      5:Y=0
1240:CURSOR 7:
      PRINT "Cakin
      Cokin":BEEP
      1
1250:CURSOR 4:
      GPRINT A$(0,
      Y):CURSOR 20
      :GPRINT A$(1
      ,Y)
1260:Y=Y+(Y=0)-(Y
      =1)
1270:IF INKEY$ ="
      "THEN 1250
1280:CALL E:FOR I
      =-100TO 100
      STEP 10:BEEP
      1,ABS I,20:
      NEXT I
1290:PAUSE " HI-S
      CORE=";H;" b
      y ";H$;
1300:GPRINT A$;A$
      (4,0):PAUSE
1310:RANDOM :SC=0
      :CC=3:ST=1
1320:"SC"WAIT 80
1330:PRINT " SCOR
      E=";SC
1340:PRINT " Caki
      n Cokin=";CC
1350:PAUSE " STAG
      E=";ST
1360:FOR I=0TO 5:
      F(I)=0:NEXT
      I
1370:FOR I=0TO 8:
      B(I)=1:NEXT
      I
1380:FOR I=0TO 4:
      C(I)=RND 9+7
      :NEXT I
1390:IF C(0)>12
      LET D=0:GOTO
      1410
1400:D=-1
1410:IF RND 20=7
      LET C(5)=12:
      GOTO 1430
1420:C(5)=0
1430:L=0:M=1:N=5:
      R=0:S=-1:T=1
      9
1440:Q=(ST<40)*ST
      /10+(ST>39)*
      4
1450:WAIT 0:PRINT
      RIGHT$ ("000
      "+STR$ SC,4)
1460:CURSOR 4:
      GPRINT B$;A$
      (0,0):CURSOR
      19:GPRINT A$
      (1,0);C$
1470:FOR I=8TO 16
      :CURSOR I:
      PRINT CHR$ &
      7F:NEXT I
1480:FOR P=126TO
      154:GCURSOR
      P:GPRINT "1C
      "
1490:BEEP 1,155-P
      ,9:NEXT P:P=
      155
1500:GOTO "ME"
1510:REM * CHRA *
1520:DATA "1C3E5D
      6B361C","1C3
      66B5D3E1C"
1530:DATA "1C2A55
      63221C","1C2
      263552A1C"
1540:DATA "5C367F
      373D41","3C6
      E3E6E3A20"
1550:DATA "413D37
      7F365C","203
      A6E3E6E3C"
1560:DATA "1C167E
      7E161C","382
      C6C6C2C38"
1570:DATA "007D47
      677D00","007
      E46667E00"
1580:DATA "007C7E
      7D0102","387
      C7E7D3800"
1590:DATA "081422
      221408","080
      808080808"
1600:DATA "1C3677
      77361C","1C3
      66363361C"
1610:DATA "000000
      000000"
1620:DATA "00081C
      3E7F00","007
      F3E1C087F"
1630:DATA "00183C
      3C1800","000
      018180000"
1640:REM * HANTEN
1650:DATA 104,120
      ,106,77,253,
      98,37,189
1660:DATA 255,46,
      136,6,108,11
      9,147,14,154
1670:REM * SWEEP
1680:DATA 72,1,74
      ,56,106,59,1
      90,230,111,1
      36,5,154
1690:REM * B.G.M
1700:DATA 43,49,5
      2,49,43,43,6
      8,68,43,49,5
      2,49,43,43,6
      8,68
1710:DATA 37,43,4
      9,43,37,37,3
      3,33,30,35,3
      7,43,49,52,6
      0,68
```


★40円切手をはってくださいと書いてあるハガキ。どうやって40円をきってはれるのでしょうか。(広島県比婆郡・北斗七星16才)……【つぐ美：私が切手をはってあげましょ。はい，影さん舌をだして。影：ベンベロ〜〜。】

YENベーダー

森本 隆志



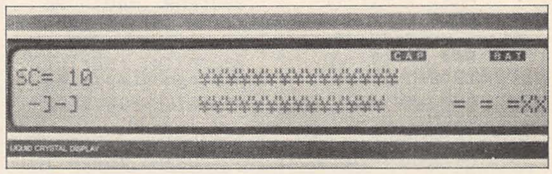
むだ使いをしたお金がエンベーダーとなって，ポケコンへと攻めてきました。

エンベーダーに画面の右端まで占領されると，ゲーム・オーバー。ＰＣ－2001は，エンベーダー軍に占領されてしまいます。

日増しに激しくなる攻撃に，いつまでたえられるのだろうか？

PLAY

砲台を⊟と⊞で上下させて，エンベーダーをスペース・キーで撃ってください。エンベーダーを全機破壊すると，UFOが現われます。このときは，⊡と⊞で左右に動いて撃ってください。難度は6段階あり，一番難しい面では自機が1機増えてエンベーダーがドルベーダーに変わります。



《写真１》敵の攻撃はす早い。油断しないようにね

YENベーダーのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 1,0,0:RANDOMIZE RND:T=0:PO=10:I=78:R=13:M=15:N=15:P=2:L=3:Z$="¥"
20 LOCATE 11:PRINT "ｴ ";:BEEP15:PRINT "ﾝ ";:BEEP17:PRINT "ﾍﾞ -";:BEEP20:PRINT "
ﾀﾞ -";:BEEP19:BEEP20
30 BEEP 29,1:LOCATE0:PRINT "KEY ｿｳｻ       ｳｴ[-]  *  UFO ｼｭﾂｹﾞﾝ ﾉ ﾄｷ";:LOCATE 41:P
RINT "ﾋﾞ-ﾑ[SPACE] ｼﾀ[+]  *   <=-[.] [+]-=>"
35 FORA=0TO19:PRINT "****";:NEXT:LOCATE 5:PRINT "HI-SCORE=";HT;:LOCATE 50:PAUSE
"by ";HT$
40 FOR F=1 TO 5:U$=MID$("START",F,1):LOCATE 48+F*3:PRINT U$;:BEEP F*F,1:LOCATE 4
8+F*3:PRINT " ";:LOCATE 9+F*3:PRINT U$;:NEXT F
50 PRINT " >>>>>";:BEEP9:GOTO 100
60 LOCATE DI:PRINT "=";
70 DI=DI+2:K$=INKEY$:IFK$="-" THENI=38 ELSE IF K$="+" THEN I=78 ELSE IFK$=" "THE
N GOSUB 160
72 LOCATEI:PRINT"-]";:LOCATE116-I:PRINT"  ";:LOCATE 0:PRINT "SC=";T;
75 IF DI=38 OR DI=39 OR DI>77 THEN 190
80 IF M+N<9 THEN PO=20:GOTO 210
90 GOTO 60
100 R=R+1:IF M=0 AND N=0 THEN M=15:N=15:PO=10:P=P+1:R=11+P:PRINT CHR$(12);:LOCAT
E 10:PRINT"U F O  ｼｭﾂｹﾞﾝ";:GOSUB 280:IFP>6 THENP=4:Z$="$":IF L<3 THEN L=L+1
110 PRINT CHR$(12);:IFL>1 THEN LOCATE 41:PRINT "-]";:IFL>2 THEN PRINT "-]";
120 IF M>0 THEN FOR MM=R TO R+M-1:LOCATE MM:PRINT Z$;:NEXTMM:IF R+M>39 THEN 260
130 IF N>0 THEN FOR NN=R+40 TO R+N+39:LOCATE NN:PRINT Z$;:NEXT NN:IF R+N>39 THEN
 260
140 D=INT(RND*2):IFD=0 THEN DI=R+M ELSE DI=R+N+40
150 LOCATEI:PRINT"-]";:GOTO 60
160 H=I-29:IF N>0 AND I=78 THEN H=R+N+39:N=N-1 ELSE IF M>0 AND I=38 THEN H=R+M-1
:M=M-1
170 FOR B=I-1 TO H STEP-1:LOCATE B:PRINT"- ";:NEXT B:IF H<>I-29 THEN LOCATE H:PR
INT "*";:BEEPPO/5,1:T=T+PO
180 LOCATE H:PRINT " ";:IFM+N=0THEN LOCATEH-2:PRINT "50";:BEEP15,1
185 RETURN
190 IF DI=I OR DI=I+1 THEN 200 ELSE BEEP8,1:GOTO 100
200 LOCATE I:PRINT"XX";:BEEP15:LOCATE I:PRINT "//";:BEEP 19,8:L=L-1:IFL=0 THEN 2
60 ELSE 100
210 IF M+N<2 THEN R=R+1:PO=50
215 R=R+1:IF R+M>39 OR R+N>39 THEN 250 ELSE 220
220 IF M>0 THEN LOCATE R-2:PRINT"  ";:LOCATE R+M-1:PRINT Z$;
230 IF N>0 THEN LOCATE R+38:PRINT "  ";:LOCATE R+N+39:PRINT Z$;
240 GOTO 60
250 BEEP29,8:FOR X=0 TO 39:LOCATE X:PRINT Z$;:LOCATE 79-X:PRINT Z$;:NEXT X:LOCAT
E 10:FOR V=1 TO 10:PRINT " ";MID$("ｾﾝﾘｮｳｻﾚﾏｼﾀ",V,1);:BEEP12,1:NEXTV:WAIT20:PAUSE
" ! "
260 ED$="G A M E - O V E R":BEEP25,8:FOR G=1 TO 29:LOCATE 79-G:PRINT MID$(ED$,1,
G);" ";:NEXT G:BEEP20:PRINT CHR$(12);:LOCATE 10:PRINT ED$;
270 BEEP29:LOCATE 53:FOR Y=1 TO 6:PRINT MID$("SCORE",Y,1);" ";:BEEP23,1:NEXT Y:P
RINT T:BEEP 10
271 IFT>HTTHEN HT=T:PRINT "+++ YOU ARE HIGH SCORE !!";:LOCATE41:INPUT"YOUR NAME=
";HT$:BEEP29
272 GOTO 10
275 END
280 BEEP 29,10:PRINT CHR$(12);:E=INT(RND*20)+10:J=INT(RND*20)+50
290 FOR D=0 TO 15:S=INT(RND*2):IF S=0 AND E>5 THEN E=E-2 ELSE IF E<32 THEN E=E+2
300 LOCATE E:PRINT "  <";Z$;">  ";:LOCATE J:PRINT"  -^-  ";:
310 K$=INKEY$:IF K$="." AND J>45 THEN J=J-2 ELSE IF K$="+" AND J<72 THEN J=J+2 E
LSE IF K$=" "THEN 340
320 NEXT D
330 BEEP3,12:RETURN
340 LOCATE J-37:PRINT CHR$(124);:BEEP31,1:IFE=J-40 THENTA=100:BZ=25 ELSE IF ABS(
E-(J-40))=1 THEN TA=50:BZ=10 ELSE 320
350 LOCATE J-37:PRINT "*";:BEEP BZ,1:T=T+TA:LOCATE E+2:PRINT TA;:BEEP BZ+4,10:RE
TURN
```


★身近な出来事：けさ，くつをはいて学校へ行った。…遅刻した！（鹿児島県鹿屋市・**大迫正規13才**）……【**影**：けさ，遅刻しそうでさー，ホレ。**編**：左右のくつ下の色がちがうね。**影**：右がおとといので左が…。**編集長**：やり直し!!】

BM特選ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オール・マシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また、プログラムの説明を四〇〇字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容、②使いかた・遊びかた、③操作方法、④プログラムのしくみ、(変数表、フローチャートなどもあるとよい)⑤プログラムの具体的な入力方法、⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名、Ⓑ言語(モード(N66ベーシック等)、ページ数も書いてください)Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は、なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし、二～三回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名、自分の住所氏名を書き込み、必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。フロッピ・ディスクによる投稿も可。

内容は、オリジナルのもので、未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名、書名、筆者名、号数、ページ数、記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので、あらかじめコピーしておいてください。

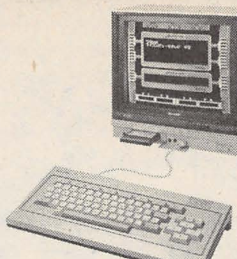
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし、掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも、忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部
「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側に、機種名、タイトル、自分の住所、氏名、年令、電話番号を記入してください。

Dr.Dの ゲームは自分で作らなくちゃ！ その1



うわさによれば，最近Ｃ１／ファミリーコンピュータを持ってる子供たちが，グーンと増えたとか。しかしながら，自分でゲームを作って遊ぼうという子供たちが少ないとも聞いて，ワシはビックリしたんだ。ひょっとして，〝ゲームを作ってみたいんだけど――〃と思ってる子供たちが多いんじゃないかと思ってな。

そこで，これからワシが３回にわたって，楽しいゲームの作りかたについて話すことにしたから，興味があったら聞いてくれたまえ。

BASICカートリッジとキー・ボード

ゲームを作る前に，必要な道具をそろえるとしよう。まずは，Ｃ１／ファミリーコンピュータが必要だな。しかし，これだけではゲーム・カートリッジでゲームを楽しむことしかできない。

ゲームを作るには，さらに〝ＢＡＳＩＣカートリッジ〃＋〝キー・ボード〃が必要なんだ。それと，〝データ・レコーダ〃。これは，作ったゲームをカセット・テープに保存するために使うものだ。

さて，これで準備ＯＫ！

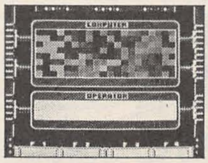
BASICの起動

まず，本体にＢＡＳＩＣカートリッジとキー・ボードを接続したら，電源をＯＮにしよう。画面は**写真１**のようになるはずだ。スペース・キーを押すと，「ワタシハ……」と自己紹介がはじまり，つぎにキミの名前を聞いてくる。入力したら（**写真２**），リターン・キーを押そう。

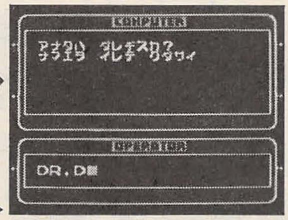
しばらくしたら，「〝ＧＡＭＥ　ＢＡＳＩＣ〃ニシマスカ？」と聞いてくるはずだ（**写真３**）。もちろん，ここは「ハイ」と入力しよう。すると――，ほら，**写真４**のようなメニュー画面になるはずだ。

ここで，１を選ぶとベーシック・モード，２を選ぶとグラフィック・モードになる。まずは，[1]を押してみよう。

BASICの起動まで



▲《写真１》スタート画面



《写真２》名前を入力する▶



《写真３》ハイと答える



《写真４》メニュー画面

プログラムの入力

さて，**写真５**のようになったら，プログラムを入力できるわけだ。さっそく，サンプル・プログラム（**リスト１**）を入力してみよう。

10行のリストを入力し終わったら，リターン・キーを押す。このくり返しで，410行まで入力しよう。入力がすんだら，こんどはデータ・レコーダにプログラムを保存するわけだ。



《写真５》ベーシック画面

データ・レコーダを録音状態にして，ＳＡＶＥ〝ＭＡＲＩＯ〃として，リターン・キーを押す。これでＯＫ！

BG GRAPHICのつくりかた

Ｃ１／ファミリーコンピュータの特徴は，ゲームに使うキャラクタが104種類も用意されていることと，背景を自由に描くことができることにあるんだ。

では，まずベーシック・モードからメニュー画面に

★ぼくはマイコンより先にベーマガを買いました。どうしてマイコンには機種なんてものがあるの？（京都市・牛尾晃幸10才）……【つぐ美：だれにだって名前があるでしょ。影：正確には，人種みたいなパソコン種なのさ。】

もどるために，ＳＹＳＴＥＭと入力してリターン・キーを押そう。**写真４**のメニュー画面にもどったら，こんどは[2]を押すんだ。すると，画面は**写真６**のようになる。これで，ゲームの背景が描けるわけだ。

[ESC]を押すと，ファンクション・メニュー（**写真７**）になる。このメニューにそって，サンプル・プログラムの背景（**写真10**）を描こう。描き終えたら，そのデータをデータ・レコーダに保存するぞ。

ファンクション・メニューのＦＩＬＥモードを選んで（**写真８**），[S]を押すと「ＦＩＬＥ　ＮＡＭＥ″」と聞いてくるから，ＭＡＲＩＯ．Ｇと入力してリターン・キーを押す。もちろん，あらかじめデータ・レコーダを録音状態にセットすることを，忘れないように。

背景を描くまで



《写真６》グラフィック画面



《写真７》メニュー画面



《写真８》ファイル名を入れる

ゲームの動かしかた

以上で，ゲームが作れたことになる。では，ゲームをはじめるにはどうするか？　それは，背景のデータとベーシック・プログラムをＬＯＡＤしたら，ベーシック・モードでＲＵＮすればいいんだ。**写真９**のような，楽しいゲームがはじまっただろう。

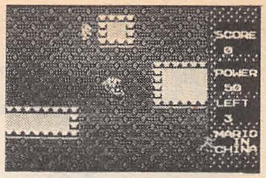
さて，今回はサンプル・プログラムを使って，プログラムの入力についてはなしてみたが，どうだったかな？　次回は，ベーシックについて話す予定だ。

サンプル・プログラム マリオ・イン・チャイナ

佐々木英泰

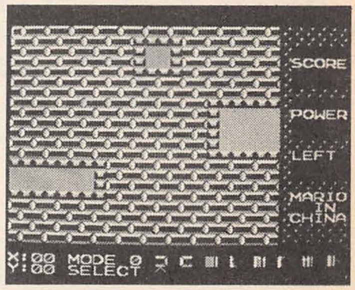
それは，３千年前の中国でのできごとでした。サズンという悪の組織が，平和なジャンプ村を襲ったのです。そこで，村の勇士マリオが必殺カンフーを使い，この一味をやっつけるために立ち上がりました。

コントローラー[I]でマリオを４方向に操つり，[A]でとびげりをくらわします。着地点に敵がいれば，やっつけたことになります。ただし，パワーが５以上ないと，とびげりをくらわすことはできません。



《写真９》ゲーム画面

このゲームには，かくれテクがあります。一つは，マリオの服の色が変わって，ハイパー化すること。もう一つは，一定時間だけ敵の動きがにぶくなることです。どうやるかは，もちろん秘密です。



《写真10》背景のサンプル

《リスト１》マリオ・イン・チャイナのリスト

```
10 PALETB 1,13,0,0,0:VIEW:SP
RITEON
20 PALETS 1,13,54,39,23:PALE
TS 2,13,54,18,4:PALETS 3,13,
39,41,9
30 LOCATE7,22:PRINT"PUSH 'ST
ART'":IF STRIG(0)<>1THEN30
40 M=5:E=3:SC=0:R=2:P=49:VIE
W:GOSUB350:PLAY"T1Y2O3FDGGFC
EGDGBC":PALETS 0,13,54,22,22

50 FORI=1TO5:POSITIONI,105,4
0:NEXT
60 POSITION0,100,100:S=8:V=0
:U=0:H=1:Q=0:GOTO90
70 P=P-Q/10:LOCATE23,10:PRIN
TP;" ":S=STICK(0):T=STRIG(0)

75 IF P<100THENQ=0
80 IF J=0ANDT=8ANDP>4THENJ=1
:ERA0
82 IF XPOS(0)<15THENPOSITION
0,175,YPOS(0)
84 IF XPOS(0)>175THENPOSITIO
N0,15,YPOS(0)
86 IF YPOS(0)>172THENPOSITIO
N0,XPOS(0),24
87 IF J=1THENH=3:GOTO150
88 IF YPOS(0)<24THENPOSITION
0,XPOS(0),172
89 IF S=V ANDMOVE(0)=-1THEN2
00
90 IF S=1THENC=3
100 IF S=2THENC=7
110 IF S=4THENC=5
120 IF S=8THENC=1
130 IF S=0THENCUT0:GOTO200
140 V=S:P=P+1:X=XPOS(0):Y=YP
OS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(0,C,
R,200,0,0):POSITION0,X,Y:MOV
E0:GOTO200
150 IF MOVE(0)=-1THEN200
152 ON U+1GOTO155,160,170
155 U=1:P=P-5:X=XPOS(0):Y=YP
OS(0):DEFMOVE(0)=SPRITE(0,(S
=1)*6+8,1,12,0,0):POSITION0,
X,Y:MOVE0:GOTO200
160 U=2:X=XPOS(0):Y=YPOS(0):
DEFMOVE(0)=SPRITE(0,(S=1)*2+
6,1,12,0,0):POSITION0,X,Y:MO
VE0:GOTO200
170 J=0:U=0:H=2:GOTO70
200 FORI=1TOE:IF ABS(XPOS(0)
-XPOS(I))<14ANDABS(YPOS(0)-Y
POS(I))<14THEN ON H GOTO250,
300,210
202 IF XPOS(I)<15THENPOSITIO
NI,175,YPOS(I)
204 IF XPOS(I)>175THENPOSITI
ONI,15,YPOS(I)
206 IF YPOS(I)>172THENPOSITI
ONI,XPOS(I),24
208 IF YPOS(I)<24THENPOSITIO
NI,XPOS(I),172
210 IF MOVE(I)=-1THEN240
220 X=XPOS(I):Y=YPOS(I):C=(R
ND(4)+1)*2+(I<5):DEFMOVE(I)=
SPRITE(-(I=5)*4-(I>3),C,6-I+
(I=3)*2+G,RND(20)+10,0,I+(I>
3)):POSITIONI,X,Y:MOVEI
240 NEXT:H=1:GOTO70
250 I=E:NEXT:CUT0,1,2,3,4,5
255 X=XPOS(0):Y=YPOS(0):DEFM
OVE(0)=SPRITE(0,0,10,5,0,0):
POSITION0,X,Y:MOVE0
260 PLAY"O0BACD":M=M-1:GOSUB
350:IF M=0THEN400
270 PAUSE100:P=49:GOTO50
300 CUT0:X=XPOS(I):Y=YPOS(I)
:DEFMOVE(I)=SPRITE(-(I=5)*4-
(I>3),0,1,1,0,I+(I>3)):POSIT
IONI,X,Y:MOVEI
310 SC=SC+I*10:GOSUB350:PLAY
"O2ABD"
320 POSITIONI,105,40:GOTO240

350 LOCATE23,5:PRINTSC:LOCAT
E23,14:PRINTM
360 IF P>100THENPALETS 0,13,
54,1,1:R=1
365 IF P>300THENG=10
370 IF SC=150THENE=4
380 IF SC=300THENE=5
390 RETURN
400 LOCATE 7,22:PRINT"GAME O
VER !"
410 PAUSE200:ERA0,1,2,3,4,5:
GOTO30
```

★ぼくの友達はトイレにいこうという意味で，I am トイレといった。まるで，影さんだ。（兵庫県西宮市・ＫＥＩ　14才）……【影：なんでもかんでも私のせいにするな!!私が子供のころは，もっと子供だったんだぞ!!ん??】

Kimcoの ぶっちぎり テクニック考①

木村泰則

はじめまして，Kimcoこと木村泰則と申します。今回から，ベーマガ掲載のプログラムの解説やら，プログラム・テクニックの紹介なんぞを，やらせてもらうことになりました。

さて，今回はMSX用の「BOUND　WAR」(大林由尚作)を，とりあげてみました。まずは，プログラムの紹介からです。

MSX用 BOUND WAR（バウンド ウォー）

作 大林由尚

STORY

20XX年，IT型宇宙人が，地球を侵略しにきました。これに応戦できるのは，キミのファイターだけです。IT型宇宙人は，熱にとても弱く，少しでも炎にふれると，分裂してなくなってしまいます。

キミは，ファイターのふん射する炎で，敵を焼き殺してください。もちろん，敵にぶつかったら，こっちが分裂し，消滅してしまいます。

ファイターは5機で，敵を10機倒すとクリアです。

遊びかた

スペース・キーでふん射，カーソル・キーで左右に加速です。

SCENE 1

宇宙空間です。敵の体当たりボールが現われるので，反動ブロックを利用してボールをやっつけてください。ブロックに乗って，はずんだ勢いでボールの上にいき，ふん射でやっつけます。

SCENE 2

地上に降りてきます。雲や山に乗ると，バウンドします。空気抵抗があるので，要注意！　敵は，ファイターだけに反応する，誘導ミサイルです。

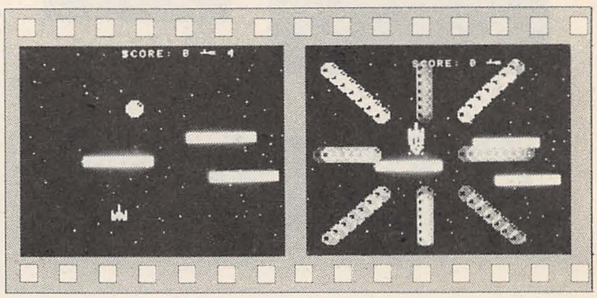
SCENE 3

ふしぎ世界です。ついに，敵が正体を現わしました。白い部分に乗ると，バウンドします。それから，反抵抗(!?)があります。やってみればわかると思いますが，そのまま放っておくと，とり返しのつかないことになります。早めに減速してください。画面がまっ白やまっ黒になったときは，不運だと思ってください。

参考

月刊テクノポリス　84年8月号

「キャラクタのユーザー定義」



《写真1》シンプルだが，動きに特徴がある　《写真2》分裂のシーンは迫力がある

このゲームの特徴は動きのおもしろさにあります。

ふつう，キャラクタを動かすには，座標にあたる変数に，直接定数を加えるのですが，これだと速さが一定で，直線的な動きになってしまいます。ところが，この「BOUND　WAR」では，座標に定数ではなく，変数を加えているので，曲線的な動きになっています。

リストをみてください。330～340行で，キー入力を行なっています（STICK(0)は，カーソルの右で3，左で7になり，STRIG(0)は，スペースの入力で－1になります)。

350行では，ジェットふん射と落下の判定をしています。Bは縦方向の速度で，T＝0でB＞－8のときB＝B－0.5，つまり上方向に加速し，そうでないときはB＝B＋0.5，つまり下方向に加速しています。ここでB＞－8は，あまり意味がないようですが，上方向の加速のし過ぎを防いでいます。

★こんど，隣りにひっこしてきた高野です。よろしくお願いしま～す！あっ，これひっこしソバです。ど－ぞ，みなさんで食べてください。(神奈川県横浜市・高野泰昭13才)……【影：私のアパートの住人はみなケチだ。】

360行では，下方向の加速のし過ぎを防いでいます。この値は，8でなくてもよいのですが，8以下でないと，障害物をすり抜けてしまう恐れがあるのです。

370，380行では，同じように，A（横方向の速度）を変えています。

390行がミソで，これによって2，3面がおもしろくなっています。SGN(A)は，Aの正負を表わす（−1，0，1)ので，AはPが正なら減速，負なら加速されるのです。

以上の作業で速度を調整して，400行ではじめて座標に加えています。

410行では，障害物によるバウンドの判断をしています。POINT(X，Y)は，その座標の点の有無（カラー・コードで表現。白は15）を調べる関数です。

420〜450行は，画面からはみでるのを防いでいます。敵の動きも，同じように速度を使っていますが，自分とちがう点は，常に下方向に加速されていること（下に動くという意味ではない）と，横方向に自分を追いかけてくるようになっていることです。

以上で，動きについての解説は終わりですが，このほかにも，いろいろなテクニックを使っているので，解読してみるとおもしろいですよ。

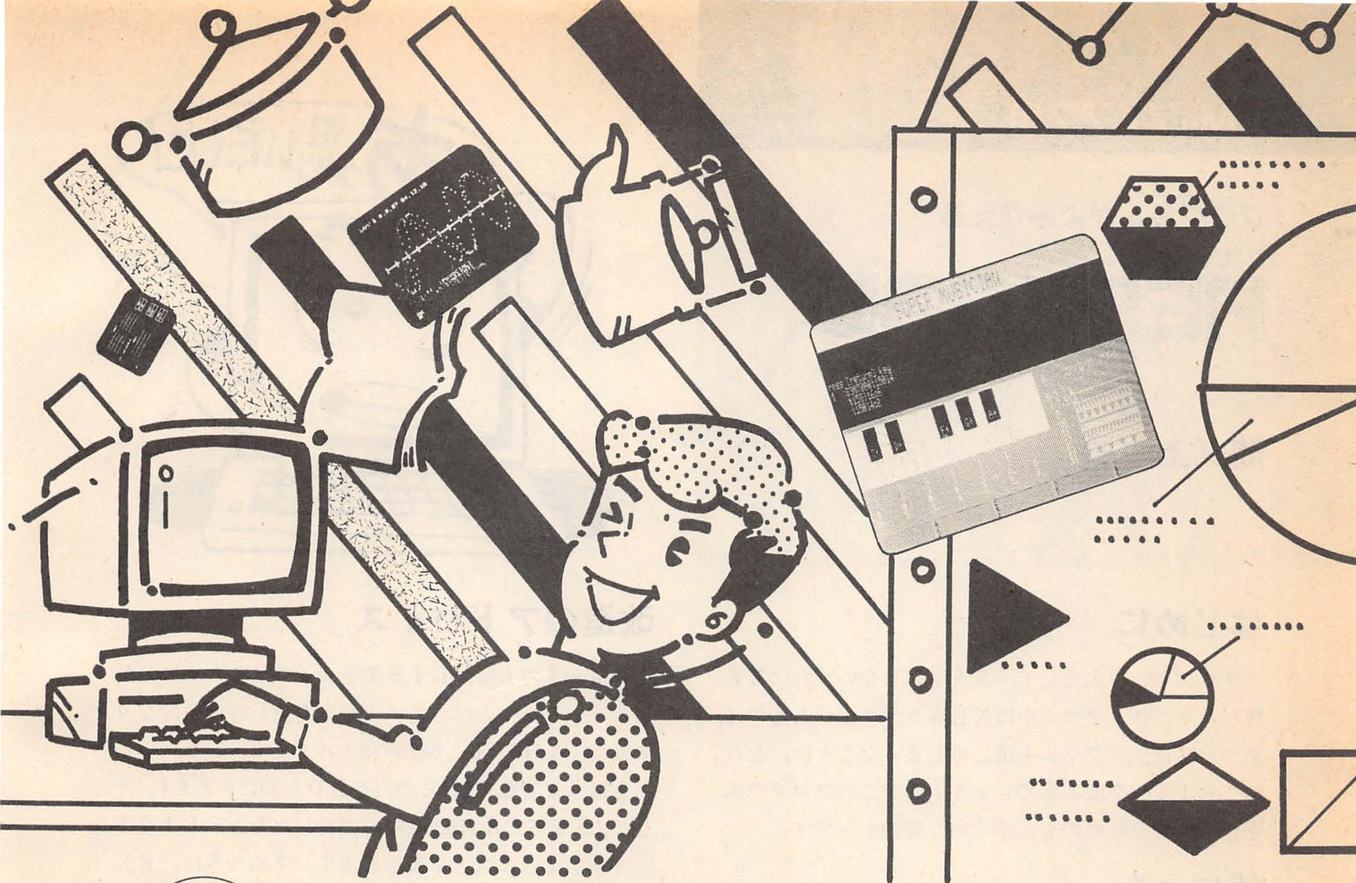
BOUND WARのプログラム・リスト

```
100  '=== START SETTING ===
110 DEFINT C-Z:DEFSNG A,B,P
120 GOSUB 1960
130 SCREEN 2,1,0
140 OPEN"GRP:" AS #1
150 Z=RND(-TIME)
160 SC=0:M=4:SN=0
170 S$="10101092BAFEFED6":V=0:GOSUB1730
180 S$="D6D6DE747E6C389A":V=1:GOSUB1730
190 GOSUB 610:GOSUB 1920
200 A=0:B=-8:J=2
210 X1=INT(RND(1)*240):Y1=Y1-255:A1=0:B1=0
220 PUTSPRITE0,(0,209),14,0
230 PUTSPRITE1,(0,209),8,1
240 PUTSPRITE2,(0,209),C,2
250 FOR V=3 TO 9:PUTSPRITEV,(0,209):NEXT
260 ON SPRITE GOSUB 1200
270 SOUND 0,  5:SOUND 1, 5
280 SOUND 2,  0:SOUND 3, 0
290 SOUND 8, 16:SOUND 9,10
300 SOUND11, 30:SOUND12,30
310 SOUND 7,253:SOUND 6,31
320 '=== MAIN ===
330 S=STICK(0)
340 T=STRIG(0)
350 IF T ANDB>-8THENB=B-.5ELSEB=B+.5
360 IFB>8THENB=8
370 IFS=3ANDA<8THENA=A+1:GOTO400
380 IFS=7ANDA>-8THENA=A-1:GOTO400
390 A=A-SGN(A)*P
400 X=X+A:Y=Y+B
410 IFPOINT(X+8,Y+15)=15THENB=-8:SOUND13,1:SOUND8,16:SOUND1,5:SOUND7,252:GOTO460
420 IFY>175THENY=175:B=0:GOTO440
430 IFY<0THENY=0:B=0
440 IFX<0THENX=0:A=-A:GOTO460
450 IFX>239THENX=239:A=-A
460 IFB1<8THENB1=B1+.5
470 IFX1<XANDA1<8THENA1=A1+.5:GOTO 490
480 IFX1>XANDA1>-8THENA1=A1-.5
490 X1=X1+A1:Y1=Y1+B1
500 IFY1>-64THENSOUND2,Y1+64
510 IFPOINT(X1+8,Y1+15)=15THENB1=-8:GOTO550
520 IFY1>181THENY1=-31
530 IFX1>239THENA1=-A1:GOTO550
540 IFX1<0THENA1=-A1
550 IFTTHENPUTSPRITE1,(X,Y+16):SOUND8,16:SOUND13,1:SOUND7,245ELSEPUTSPRITE1,(0,2
09)
560 PUTSPRITE0,(X,Y)
570 SPRITE ON
580 PUTSPRITE2,(X1,Y1),,J
590 J=J+1:IFJ>5THENJ=2
600 GOTO 330
610 '=== SCENE 1 ===
620 COLOR 15,1,1:CLS
630 PUTSPRITE0,(0,208)
640 COLOR 10:SN=SN+1:PRESET(100,100):PRINT#1,"SCENE ";SN
650 FOR V=0 TO 100
660 X=INT(RND(1)*256)
670 Y=INT(RND(1)*192)
680 C=INT(RND(1)*16)
690 PSET(X,Y),C
700 NEXT
710 LINE(100,100)-(164,107),1,BF
720 FOR V=0 TO 2
730 X=RND(1)*150+50:Y=RND(1)*100+50
740 LINE(X,Y)-(X+60,Y+8),15,BF
750 NEXT
760 S$="3C7AFD9F9FFF7E3C":V=2:GOSUB1730
770 S$="3C7AFDF9F9FF7E3C":V=3:GOSUB1730
780 S$="3C7AFDFFFFFF7E3C":V=4:GOSUB1730
790 SPRITE$(5)=SPRITE$(4):M=M+1:P=0:C=4
800 GOSUB 1590:RETURN
810 '=== SCENE 2 ===
820 COLOR15,5,0:CLS:Y=150
830 PUTSPRITE0,(0,208)
840 COLOR 1:SN=SN+1:PRESET(100,100):PRINT#1,"SCENE";SN
850 FOR X=0 TO 255
860 Y=Y+RND(1)*3-1
870 LINE(X,Y)-(X,Y+10),15
880 LINE(X,Y+11)-(X,191),3
890 NEXT
900 LINE(100,100)-(164,107),5,BF
910 FOR V=1 TO 3
920 X=RND(1)*150+50
930 Y=V*30+RND(1)*10
940 CIRCLE(X,Y),30,15,,,.3
950 PAINT(X,Y),15
960 NEXT
970 S$="DBBD99995A3C1818":V=2:GOSUB1730
980 S$="5A7E5A5A5A3C1818":V=3:GOSUB1730
990 SPRITE$(4)=STRING$(8,24)
1000 SPRITE$(5)=SPRITE$(3):M=M+1:P=.5:C=10
1010 GOSUB 1590:RETURN
1020 '=== SCENE 3 ===
1030 COLOR 15,9,1:CLS
1040 PUTSPRITE0,(0,208)
1050 COLOR 1:SN=SN+1:PRESET(100,100):PRINT#1,"SCENE";SN
1060 LINE(0,183)-(255,191),15,BF
```

★5月号77ページで，やっとDr.Dの正体がわかった。Dr.Dの正体は，ピップエレキバンのおじいさんだあ!!（東京都新宿区・**安野博之12才**）……【**影**：Dr. 今日も？**Dr.D**：ああ，かいちょうそのもの。バンバン仕事するぞ!!】

```
1070 PRESET(0,0)
1080 FOR V=0 TO 50
1090 X=INT(RND(1)*256)
1100 Y=INT(RND(1)*192)
1110 C=INT(RND(1)*16)
1120 LINE-(X,Y),C,BF
1130 NEXT
1140 S$="7EF7FFFD7F7FFFCE":V=2:GOSUB1730
1150 SPRITE$(3)="ホ"+CHR$(255)+STRING$(2,127)+"ん"+CHR$(255)+"ら~"
1160 S$="73FFFEFEBFFFEF7E":V=4:GOSUB1730
1170 S$="7EEFFFBFFEFEFF73":V=5:GOSUB1730:M=M+1:P=-.5:C=1
1180 GOSUB 1590:RETURN
1190 '=== BOMB! SUB. ===
1200 SPRITEOFF:IFX1>X-15ANDX1<X+15THEN1220
1210 RETURN
1220 IFY1>Y+16ANDY1<Y+32THENRETURN1260
1230 IFY1>Y-15ANDY1<Y+15THENRETURN1450
1240 SPRITEON:RETURN
1250 '=== BAGooooM ===
1260 SPRITE OFF
1270 SOUND8,16:SOUND13,1:SOUND6,10:SOUND12,25:SOUND11,25:SOUND7,247
1280 FOR V=0 TO 100 STEP 8
1290 PUTSPRITE2,(X1-V,Y1),3,2
1300 PUTSPRITE3,(X1+V,Y1),4,2
1310 PUTSPRITE4,(X1,Y1+V),5,2
1320 PUTSPRITE5,(X1,Y1-V),6,2
1330 PUTSPRITE6,(X1-V,Y1-V),7,2
1340 PUTSPRITE7,(X1+V,Y1+V),8,2
1350 PUTSPRITE8,(X1-V,Y1+V),9,2
1360 PUTSPRITE9,(X1+V,Y1-V),10,2
1370 NEXT
1380 SC=SC+100
1390 IF SC MOD 1000<>0 THEN 1420
1400 F=SC MOD 3000/1000+1
1410 ON F GOSUB 610,810,1020
1420 GOSUB 1920
1430 A=0:B=0:GOTO 210
1440 '=== BANG!BANG! ===
1450 SPRITE OFF:PUTSPRITE9,(0,208)
1460 SOUND8,16:SOUND13,8:SOUND6,10:SOUND12,1:SOUND11,0:SOUND7,247
1470 FOR V=0 TO 100 STEP 8
1480 PUTSPRITE0,(X-V,Y),3,0
1490 PUTSPRITE1,(X+V,Y),4,0
1500 PUTSPRITE3,(X,Y+V),5,0
1510 PUTSPRITE4,(X,Y-V),6,0
1520 PUTSPRITE5,(X-V,Y-V),7,0
1530 PUTSPRITE6,(X+V,Y+V),8,0
1540 PUTSPRITE7,(X-V,Y+V),9,0
1550 PUTSPRITE8,(X+V,Y-V),10,0
1560 NEXT
1570 M=M-1:SOUND 13,1
1580 GOSUB 1920:IF M>0 THENGOSUB1590:GOTO 200 ELSE 1800
1590 '=== FIGHTER ===
1600 X=100:Y=100:SOUND8,15:SOUND 1,2:SOUND 7,246:PUTSPRITE8,(0,208)
1610 FOR V=120 TO 0 STEP-8
1620 PUTSPRITE0,(X-V,Y),3,0
1630 PUTSPRITE1,(X+V,Y),4,0
1640 PUTSPRITE2,(X,Y+V),5,0
1650 PUTSPRITE3,(X,Y-V),6,0
1660 PUTSPRITE4,(X-V,Y-V),7,0
1670 PUTSPRITE5,(X+V,Y+V),8,0
1680 PUTSPRITE6,(X-V,Y+V),9,0
1690 PUTSPRITE7,(X+V,Y-V),10,0
1700 SOUND 0,V
1710 NEXT
1720 RETURN
1730 '=== SPRITE SETTING ===
1740 N$=""
1750 FOR N=1 TO 15 STEP 2
1760 N$=N$+CHR$(VAL("&H"+MID$(S$,N,2)))
1770 NEXT
1780 SPRITE$(V)=N$
1790 RETURN
1800 '=== GAME OVER ===
1810 DRAW"C8BM50,50S20H1L1G1D2F1R1E1U1L1R1D1BF1U3E1F1D2L2R2D1"
1820 DRAW"BR1U4F2E2D4BR1U4R2BD2L2D2R2"
1830 DRAW"BR5BU2U1H1L1G1D2F1R1E1U1BR1U2D3F1E1U3"
1840 DRAW"BR1D4R2BH2R2BH2R2BR1D4U4R2F1D1G1L2R2F1"
1850 SOUND 7,255:SOUND8,0
1860 CLOSE #1
1870 IF INKEY$<>"" THEN1870
1880 FOR V=0 TO 1000:K$=INKEY$:IF K$="s" OR K$="S" OR K$="し" OR K$="シ" THEN GOTO
 120 ELSE NEXT
1890 GOTO 120
1900 '=== PRINT SCORE ===
1910 SC=SC+100
1920 LINE(255,7)-(104,0),1,BF
1930 COLOR8:PRINT#1,"SCORE:";:COLOR4:PRINT#1,SC;
1940 COLOR10:PRINT#1,"⊥="; M
1950 RETURN
1960 '=== TITLE ===
1970 SCREEN 1,1:COLOR 15,1,1:KEYOFF:CLS
1980 COLOR 15,0,0:LOCATE 0,3
1990 PRINT"     ああ   ア  ああ   ア   ああ
2000 PRINT"     ああアアああアアああ
2010 PRINT"     ああ  アアああアアああ
2020 PRINT"     ああアアああアアああ
2030 PRINT"     ああ   ア   あ   アア ああ
2040 PRINT"
2050 PRINT"         ア   ア  あ   アア
2060 PRINT"         アアアああアア
2070 PRINT"         アアアああアア
2080 PRINT"         アアア あああ アア
2090 PRINT"          アア  ああアア
2100 PRINT"
2110 PRINT"     LEFT  <= ⊥ =>  RIGHT
2120 PRINT"      FIRE ······ (SPACE)
2130 PRINT"
2140 PRINT"         HIT (S) KEY
2150 PRINT"
2160 PRINT"     BIG   FOREST   SOFT"
2170 IF SC>HS THEN HS=SC
2180 LOCATE 2,0:PRINTUSING"SCORE:#####    HIGH:#####";SC;HS
2190 VPOKE 8210,&H81:VPOKE 8214,&HA1
2200 RESTORE 2310:SOUND 8,0:SOUND 13,1:SOUND 12,&H13:SOUND 11,&H88:SOUND7,254
2210 '=== KIRA KIRA ===
2220 V=INT(RND(1)*8):VPOKE 1160+V,RND(1)*256:VPOKE 1423-V,RND(1)*256
2230 IF VPEEK(8198)=&H71 THEN VPOKE 8198,&H11:VPOKE 8199,&H11:VPOKE8207,&H81 :GO
TO 2250
2240 VPOKE 8198,&H71:VPOKE 8199,&H71:VPOKE 8207,&H11
2250 IF PLAY(0) THEN 2250
2260 READ D$
2270 IF D$="END" THEN RESTORE 2310:READ D$
2280 PLAY D$
2290 K$=INKEY$:IF K$="s" OR K$="S" OR K$="し" OR K$="シ" THEN RETURN
2300 GOTO 2210
2310 DATA S1M5000T160L804DCDE,FEFG,A4.05C,04A4F4,GAGE,D4C4,D4.C,D403A4
2320 DATA 04DCDE,FEFG,A4.05C,04A4F4,GAGE,D4C4,D4.C,D4R
2330 DATA 05DCDE,F4ED,C4.04A,05C404F4
2340 DATA 05DCDE,F4ED,C04AGE,C4R,RR,RR
2350 DATA END
2360 FOR V=1TO8
2370 PRINTHEX$(ASC(MID$(SPRITE$(0),V,1)));
2380 NEXT
```


★編集部のみなさん！ベーマガ・ファイルを作りましょう。本棚に入りきらなくなった。（東京都北区・まぴろん14才）……【影：ここだけのはなしだけど，編集部のベーマガはヒモでとじてボロボロなんだぜ。ヒデーッ!!】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバッグ博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間)もを原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめ原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

★フロッピ・ディスクによる投稿も可

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

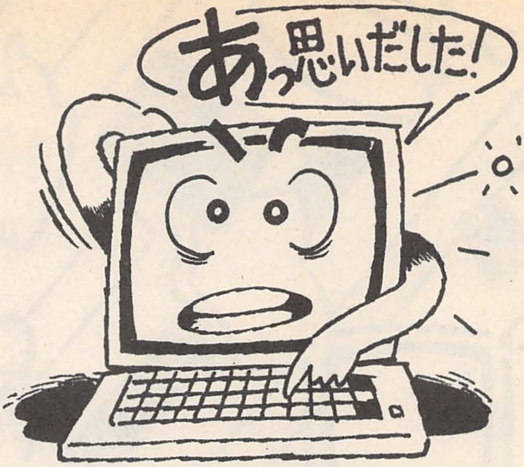
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

FM-7/77用

プログラムがよみがえる

RESTORE（リストア）

池ノ上　順



はじめに

プログラムを入力して，SAVEしないうちにNEWしたり，プログラム中にNEWコマンドがあるのに気づかずにプログラムを消してしまったことは，だれにでも1度や2度あるでしょう。僕がこのプログラムを作る気になったのも，そういう理由からです。

使いかた

このプログラムは，NEWされたプログラムを復活させるものです。誤ってNEWしたときは，このプログラムをLOADし，EXEC&H6000⏎を入力します。するとリストが表示されるので，最後まで表示されたら，つぎはEXEC&H6028⏎を入力します。これで完了です。

あとは，テープにSAVEするなりしてください。

プログラムについて

プログラム・エリアは，&H6000～&H6033です。

改造のアドバイス

FM－8の人は，LISTを表示させるためにROM内ルーチンへとばしている所を変更しなければなりません。&H601F，6020の2バイトです。わからないときは，まず&H601Eの内容BDを39にかえます。そして，EXEC&H6000⏎を実行したあと，LIST⏎を実行し，リストを表示します。そのつぎに，EXEC&H6028⏎とやって終わりです。

最後に

このプログラムは，メモリのどこにおいてもかまいません。ただし，BASICの領域と重ならないようにしてください。&H6，7000番地あたりがいいでしょう。そして，当然開始番地が変わります。

参考にしたもの

oh! FM　Vol. 6
「ラベルコンバータ」(Q－Labolatory氏)
oh! FM　Vol. 4
「6809 インストラクションポケットブック」
日本ソフトバンク社

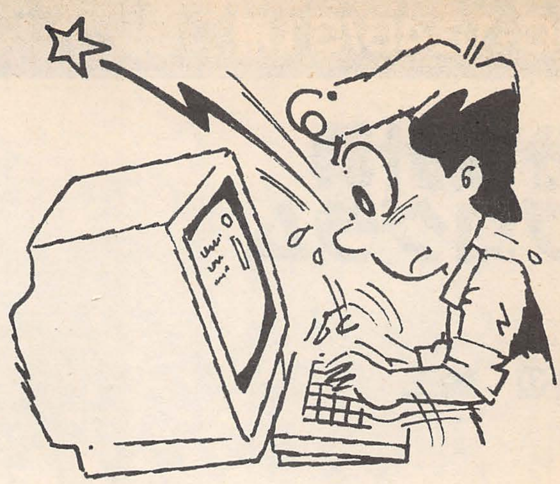
《リスト1》RESTOREのプログラム・リスト(マシン語モニタから入力します)

```
6000 FC 00 33 1F 02 C3 00 04
6008 1F 01 8D 15 A6 84 81 07
6010 27 0A 81 08 27 06 81 09
6018 27 02 20 EE AF A4 BD CD
6020 01 A6 80 81 00 26 FA 39
6028 FC 00 A4 B7 00 35 5C 5C
6030 F7 00 36 39 00 00 00 00
6038 00 00 00 00 00 00 00 00
```


★連続ダジャレ集：そうぞうのぞうは，とうとうどうぞうのぞうとどうとうに，どうどうとしている。(大阪府泉佐野市・岡本信一郎15才)……【影：うまのうまさんは，なんでもうまそうにうまうまといってうまやらしい。】

マシン語を3倍早く打つ方法

錯乱坊ず



初めに

最近では，ベーマガにもマシン語を使ったプログラムが，ちょくちょく掲載されるようになってきました。そこで，マシン語を少しでも簡単に打ってもらえるようにこのプログラムを作りました。

使いかた

RUNすると，スタート。アドレスを聞いてくるので入力してください(&Hは不要)。

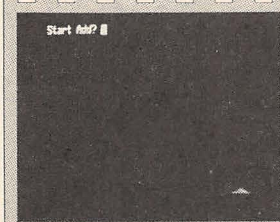
その後は，自分の打とうと思うマシン語のリストをそのまま打ってください。ただし，テン・キーのみを使ってください。なお，キー配列は第1図のようになっています。

また，入力ミスのときのために，⇦キーを押すことで，1バイト分カーソルが左によるようになっていますが，カーソルが左はしにあるときのみ，アドレスが一つずつ減るようになっています。⇨キーは1回押すごとに，1バイト分カーソルを右によせるようになっています。そして，入力がすべて終わったら，⏎キーを押してください。

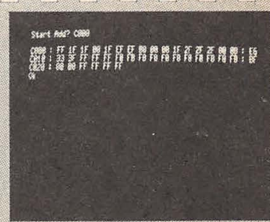
ついでに，アドレスが，×××Fになるチェックサムがでます。

	A	B	C
7	8	9	D
4	5	6	E
1	2	3	F
0			⏎
⇦	⇨		

《第1図》キー配列
(空白は使わない)



《写真1》RUNする。スタート・アドレスは？



《写真2》後はマシン語をそのまま打つだけ

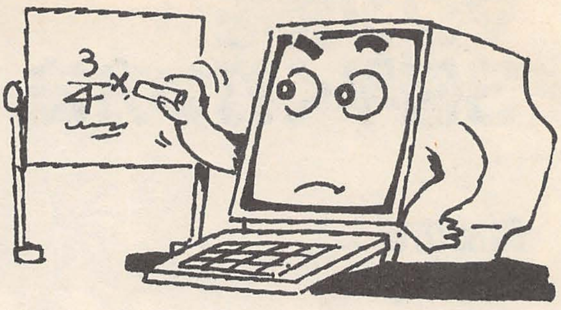
マシン語を3倍早く打つ方法のプログラム・リスト

```
100 ' ※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
110 ' ※     ﾏｼﾝｺﾞ ｦ 3ﾊﾞｲ ﾊﾔｸ ｳﾂ ﾎｳﾎｳ      ※
120 ' ※              ALL BASIC           ※
130 ' ※           '84/11/13 TUE          ※
140 ' ※          by  Cherry s            ※
150 ' ※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※
160 '
170 WIDTH 80:CLS
180 DEFSTR A-C:DEFINT D-J:DEF FNA(D,E)=RIGHT$("000"+HEX$(D),E)
190 B="0123456789/*-+=."
200 INPUT "Start Add";C:F=VAL("&H"+C)
210 PRINT:PRINT HEX$(F)+" : ";
220 C=INPUT$(1):G=INSTR(B,C)-1
230 IF 0<=G THEN FOR H=1 TO 3:NEXT:GOTO 290
240 IF C=CHR$(&H1D) AND POS(0)=7 THEN GOSUB 370:F=F-1:PRINT CHR$(30);:GOTO 210
250 IF C=CHR$(&H1D) THEN GOSUB 370:F=F-1:LOCATE POS(0)-3,CSRLIN:GOTO 220
260 IF C=CHR$(&HD) THEN 380
270 IF C<>CHR$(&H1C) THEN 220
280 GOSUB 370:LOCATE POS(0)+3,CSRLIN:F=F+1:GOTO 340
290 I=G*16:PRINT HEX$(G);
300 C=INPUT$(1):G=INSTR(B,C)-1
310 IF 0<=G THEN FOR H=1 TO 3:NEXT:GOTO 330
320 IF C=CHR$(&H1D) THEN GOSUB 370:PRINT CHR$(29);:GOTO 220 ELSE 300
330 POKE F,G+I:F=F+1:PRINT HEX$(G)+" ";
340 IF F MOD 16<>0 THEN 220 ELSE J=0
350 FOR H=1 TO 16:J=J+PEEK(F-17+H):NEXT
360 PRINT ": "+FNA(J,2);:GOTO 210
370 BEEP 1:FOR H=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:RETURN:END
380 END
```

★わーい！もう少しでナイコン族脱出だあ～い。何か月後かには，パソコンの前に座っていると思うと，ゾクゾクしてくる。(北海道十勝郡・Mr. MZPCX-1SR)……【影：ゾクゾクとはこういう気持ち？編：逃げろー。】

分数計算プログラム

渡辺　鋭二



分数の計算はめんどうくさいので，計算プログラムを組んでみました。

使いかた

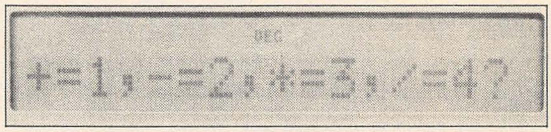
これは，２分数の和差商積を出すものです。スタートは[DEF][A]で「＋＝１，－＝２，＊＝３，１＝４？」と表示されます。足し算なら１，引き算なら２，かけ算なら３，わり算なら４を入力してください。つぎに，「１，ＳＨＩ＝」と表示されますので，最初のほうの分数の分子を入力してください。「１，ＢＯ＝」と表示されたら，最初の分数の分母を入力してください。あとのほうの分数も同じように入力すると，答えが表示されます。

また，－（マイナス）の分数は分母に－をつけてください。

プログラムのしくみ

プログラムのしくみとしては，85～150行目がユークリッドの法則のルーチンです。改造して，最大公約数を求めるプログラムなどに役立ててください。

入力しにくいという人は，分母から入力するようにすればいいと思います。



《写真１》めんどうな計算もこれでＯＫ

分数計算プログラムのプログラム・リスト

```
10:"A" INPUT "+=1,-=2,*
   =3,/=4?",L
15:IF L<1 OR L>4 OR L<>
   INT L THEN 10
20:INPUT "1,SHI=";H,"1,
   BO=";I,"2,SHI=";J,"2
   ,BO=";K
25:IF H<1 OR I=0 OR J<1
   OR K=0 OR H<> INT H
   OR I<> INT I OR J<>
   INT J OR K<> INT K
   THEN 20
30:ON L GOTO 40,50,60,7
   0
40:M=HK+JI,N=IK: GOTO 8
   0
50:M=HK-JI,N=IK: GOTO 8
   0
60:M=HJ,N=IK: GOTO 80
70:M=HK,N=IJ: GOTO 80
 80:ON M=0 GOTO 210
 85:IF M>N LET A=M,B=N:
    GOTO 130
 90:A=N,B=M
130:E=1,F=2
140:A(E)=A(E)- INT (A(E)
    /A(F))*A(F)
150:ON A(E)=0 GOTO 185
170:IF E=1 LET E=2,F=1:
    GOTO 140
180:E=1,F=2: GOTO 140
185:ON ABS (N/A(F))=1
    GOTO 200
190:PRINT STR$ (M/A(F));
    "/"; STR$ (N/A(F)):
    GOTO 10
200:PRINT "";(M/A(F))*(N
    /A(F)): GOTO 10
210:PRINT "0.": GOTO 10
```

九十九電機札幌店１号店
５月20日より「シャープＸ１フェア」を開催!!

マイコン・レディでおなじみの九十九札幌１号店が，またまたビッグな企画シャープ・フェア第２弾を予定しています。

ところは札幌のどまん中，大通りに近い「さっしんビル」の地下。ズラリ並んだソフトは，約2.000種類。それも，人気のゲームが目白押し。平日も日曜日も，小学生からサラリーマン，親子づれまでの大にぎわい。

そして，５月20日には「シャープＸ１フェア」を開催するそうですが，なにが起こるかは…やっぱり，いってみてのお楽しみだそうです。



マイコン・レディがまってまーす！

★Dr.D：おまえの弁当しそごはんか。**編**：うん。**影**：おいしそ！(神奈川県横浜市・ＴＯＭＯＨＩＴＯ)……【**影**：ギャハハ。この弁当は"質素ごはん"だね。**編**：あ，それは…。**つぐ美**：エイッ!!(ボカッ)せっかく私が作ったのに!!】

群馬パソコン・ショップ・ニュース

たけのうち電器　システムハウスＰ＆Ｃ

●〒378 群馬県沼田市東原新町1820　●☎0278−23−5945
●営業時間9:00〜20:00　●定休日　火曜日

天狗が住む山として知られる迦葉(かしお)山のふもとに位置する沼田市に、パソコンを親切、ていねいに指導してくれるお店があります。尾瀬、日光に向かう、国道120号線沿い、利根中央病院の近くにある、たけのうち電器の２階、システムハウスＰ＆Ｃがそれだ。

ハードは、ＭＳＸから16ビット機まで、幅広く、ソフト、書籍も豊富に取りそろえて、君の来店を待っているぞ。

パソコンを購入してくれた人には、パソコン教室を無料で開き、わからないことについては、何でも教えてくれます。さらに、お茶やコーヒーまで出してくれたり、やさしい女性もいたり、楽しいふんいきですよ。

今、日立のＭＳＸパソコン、Ｈ２がお買い得とのことです。ＭＳＸを欲しい人にとっては、絶好のチャンス!!



パソコンランド21

●〒371 群馬県前橋市表町１−１−４　●☎0272−21−2721
●営業時間10:00〜19:00　●定休日　木曜日

国道17号線沿い、前橋市の中心地にあるパソコンランド21は、白い店舗と、"21"の看板が目印。１階がホビー、２階がビジネス向けのパソコン売り場。

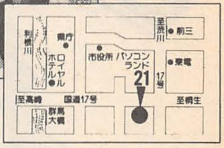
１階には、人気のホビー・ソフトがＭＳＸ、ＰＣ、ＦＭ、Ｘ１など機種別に約1,000本そろっています。新作、話題作は、デモで楽しんでから購入することができます。

パソコンに関して困っている人、悩んでいる人は、どんなことでも気軽に相談してください。これからパソコンを始める人、パソコンにほこりがかぶっている人も大歓迎です。

パソコン関係の雑誌、書籍は入門書から専門書まで、数多く展示されているし、便利な小モノコーナーまであります。個性あるスタッフが暖かく迎えてくれるので、ぜひ、立ち寄ってください。



◀店内の写真



パソコンランド21までの地図▶

大竹文具店コンピュータ事業部

●〒372 群馬県伊勢崎市本町１−18　●☎0270−25−5516
●営業時間10:00〜20:00　●定休日　月曜日

伊勢崎市の中心商店街にある大竹文具店のコンピュータ事業部は、ＭＳＸからパソコン、ワープロなど、ＯＡ機器まで取り扱う総合専門店です。

ハードのことはもちろん、アドベンチャー・ゲームなどのゲーム・ソフトのこと、何でも相談にのってくれる、頼りがいのあるお店です。

ハードも格安で、ソフトも豊富に展示、ゲーム・ソフトも1,000本と店内所狭しと並んでいます。パソコン担当の大竹さんは、感心なことに、すべてのソフトの内容を自分で実際にやってみて把握しているのです。

ハードお買上げの人、または、3,000円以上のソフトお買上げの人にはもれなく、マイコン特別会員に入会でき、カードがもらえます。カードを持ってる人は、ハード、ソフトを特別価格にて提供。現在、会員数800名、あなたもお早めにどうぞ!!



パソコンショップ マエハラ

●〒373 群馬県太田市本町21−３　●☎0276−25−3410
●営業時間10:00〜20:00　●定休日　木曜日

「ハードとソフト、周辺機器に関しては何でもそろってますから、ぜひ一度来店してくださいネ」と社長の前原さん。

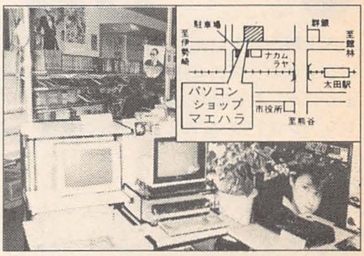
…メンバーズ・カードをもらおう…

10,000円、またはソフト２本以上買った人には、ソフトの割引（５%＋α）カードがもらえます。会員は、現在、約900人。パソコン・ライフをエンジョイしたいキミ、このメンバーになるっきゃないね。

…初心者だって安心…

同店のパソコン教室「先生はコンピューター」は、初心者向けの初級ＢＡＳＩＣ教室。入校随時で、費用は、基礎コース（24時間）12,000円です。まずは、ＢＡＳＩＣを学んでキミもパソコンを使いこなそう。

ある程度、知識のあるキミなら、「ＯＴＡパソコン・サークル」に参加して、自慢の腕にミガキをかけよう。



ソフトイン サカキ バイパス店

●〒370 群馬県高崎市問屋町１−10−26　●☎0273−62−1500
●営業時間　10:00〜22:00　●定休日　年中無休

マイコン・ソフトが欲しい、レコードも買いたい、本も読みたい、はたまたビデオ・ソフトも、ビデオ・ディスクも、ＣＤも…、そんなマルチ人間型のキミにうってつけなのが、ソフトイン　サカキだ。その名のとおり、店内はまさにソフトの宝庫。地元ではすっかりおなじみの"サカキ"だけれど、昨年12月に新装して、一段とスケールが大きくなった。

マイコン・ソフト・コーナーは、ホビー用からビジネス用まで豊富な品ぞろえで、ヒゲがトレード・マークのダンディな二枚目、神尾洋二郎さん（写真）が担当です。マイコンのことなら何でも教えてくれますよ。また、マイコン・ソフト、ビデオ・ソフト、ビデオ・ディスクを５万円買うと、2,500円のサービス・カードがもらえるのもうれしい。

とにかく一度、足を運んでみよう。好奇心旺盛なキミならば、きっと満足するはずだ。





★本コーナーに掲載希望の販売店様は編集部「パソコン・ショップ・ニュース」係にお問合わせください。☎03-445-6111

神奈川パソコン・ショップ・ニュース

セキグチ

●〒210 神奈川県川崎市川崎区駅前本町5－3 ●☎044－244－5421
●営業時間10:15～19:00 ●定休日 水曜日

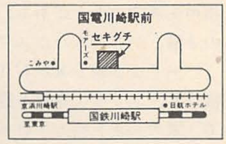
なんたってパソコンでは川崎地区随一のビック・フロアのセキグチ。ソフトの展示量も3,000本以上というから秋葉原並みだネ。「いろいろとパソコンを活用したいという人や、BASICは知らないけれど、パソコンで遊びたいという人、ぜーんぶメンドウみます」とたのもしいことをいってくれるのが山田さんと大泉さん(写真左、右)。

パソコンのことになると我を忘れてトコトンつき合ってくれる。特にセキグチではプリンタ、FDDなど周辺機器が充実していて、多目的パソコン・ユーザーは安心して購入できる。そして、パソコン・ソフトも機種別、売れ筋別の他に、セキグチの特選ソフト別など、一目でおもしろソフトがみつけられるよう展示に気配りされているのもウレシイ。

ビジネス用ワープロやデータ・ベースなどもよくそろっていて、ホビー・パソコンを卒業したユーザーも充分満足できるお店なのだ。







MGR ソフト&ハード

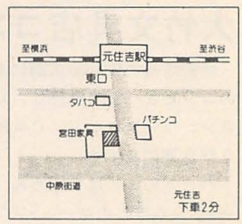


そろそろディスクの勉強をしたくなった君にぴったりのお店を紹介しよう。東急東横線、元住吉の駅から歩いて1分、ショーウインドー越しに店内いっぱいのパソコンが見えたら、そこがマガラ電気(MGR)だ。ディスク・ユーティリティでヒット商品を生みだしているお店でもあるから、ソフトの相談ならBASICからアセンブラまで何でもOK。

うっかりすると、見すごしてしまいそうな小さなお店だけど、お店の中は、パソコン狂いの大学生のお兄さんたちなんかで、いつもいっぱいだ。ベーマガにプログラムを投稿してみたいが……、なんて悩んでいる君！君の悩みはMGRが解決してくれるのです。

■特選市(地元で評判!!)開催中

PC-9801M2、PC-8801mkII SRはじめ、ディスプレイ、プリンタ、ディスケットやボードが格安！ぜひ君も一度足を運んでみよう。



●〒211 神奈川県川崎市中原区木月2－375
●☎044－411－3228
●営業時間10:00～19:00 ●定休日 木曜日

創業40年 ALiC 日進

●〒220 神奈川県横浜市西区南幸2－15－5 ●045－314－5111 大代
●営業時間10:00～20:00 ●定休日 年中無休

横浜駅西口といえばやはり、ホビー・エレクトロニクスのお店、ALiC日進で決まりだネ。最近改装したばかりの5階パソコン・フロアは、なんと約100坪の規模。神奈川県下でも最大級のスペースを誇っている。

とくに自慢したいのは、ゲーム・ソフトの展示量。ざっと4,000本以上あるというからゲーム・マニアの君もビックリするヨ。中央のホビー・パソコン・コーナーでは常時、MSXをはじめ、PC-6001mkII SR、X1ターボで自由にゲームが楽しめちゃう。学習ソフトもあるので、"よく遊び、よく学べ"精神の君たちには、もってこいのお店だネ。

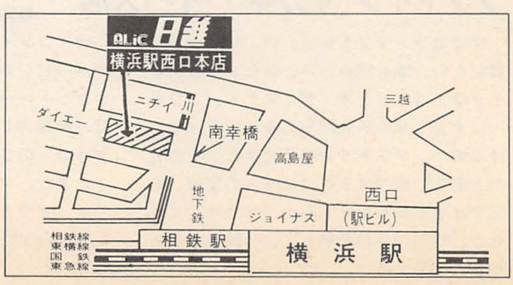
パソコン担当は、田沼さん、松本さん、鈴木さんと女性の白野さん、長谷川さんの5名。年中パソコンとニラメッコしているスグレモノばかりだから、君の難かしい質問にも答えてくれるハズ。お父さんには、レベル、ご予算に合わせてシステムを組んでくれるというから、安心して買うことができる。

〔お知らせ〕

4月21日から実施している大電化バーゲンが5月24日まで。この期間はパソコンとソフトがビックリ価格で購入できる。

また、地下1階には電子パーツ、模型、ラジコンなどをそろえた、ホビー・フロアがあり、ここに行けば安く買えるゾ。さあ、君も、一足早く日進へ行ってみよう。





神奈川パソコン・ショップ・ニュース

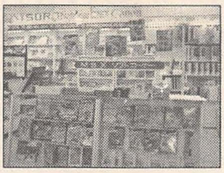
横浜ヤマギワ

●〒231 神奈川県横浜市中区羽衣町2－5 ●☎045－261－2111
●営業時間10:00～19:00(土・日・祝日は19:30まで) ●定休日 5月・9月第3水曜日

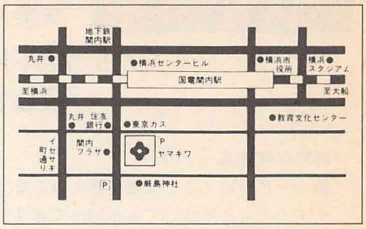
厳選したハードとソフトをゆったりとしたフロアで選べるヤマギワ横浜店は、5名の店員の適切なアドバイスが好評。

IBM特約店として高度なビジネス対応力を持ちながら、MSXゲームも、きっちり売れ筋をそろえています。

ソフト3,000円以上お買い上げのお客様には、特典として、ヤマギワ全店共通のソフト・クラブ会員証を発行。年3回の大売り出し、イベント案内、新製品情報が数多く提供されるほか、スタンプを集めれば商品券と交換できる。これは、たのもしい会員証だね。売れ筋と情報を求める君は、さあ、横浜ヤマギワ・パソコン・フロアへ。



横浜ヤマギワ／5Fコンピュータハウス



ソフトクリエイト横浜店

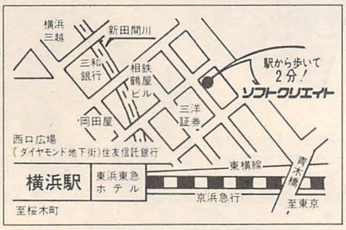
●〒221 神奈川県横浜市神奈川区鶴屋町2－12－8 第1建設ビル1F
●☎045－314－4777
●営業時間10:00～19:00(日曜祭日は18:00まで) ●定休日 水曜日

横浜駅西口から歩いて2分、大きなビルの1階に、でんと構えるきれいなお店。それがソフトクリエイトだ。

お店の中に、1歩踏み入れてビックリ！ あるわあるわ、ハードとソフトの山。それも、新しい機種や新作ばかり。どんなメーカーでも扱っているというので、さらにビックリ。

まだまだ、おどろきがたらないという人に、とっておきの情報だ。どんな機種でも組み合わせによって、"クリエイト超特価"で奉仕中。キミたちの満足のいく予算で、システム・アップまちがいなし。中古販売および買換え下取りセールも実施中！

全国どこでも、電話1本で、新品パソコンが、すぐ手もとに届くというのも魅力だね。さあ、パソコン・ファンのキミならこんないい話をのがす手はないぞ。



開店1周年記念セールを実施

ソフトクリエイト横浜店では、5月31日(金)～6月2日(日)まで、開店1周年記念セールを実施します。毎日、先着500名まで、空くじなしの超豪華商品が当たる、福引大会の抽選券をさし上げます。

また、ゲーム、ビジネス・ソフト15%引きや、ハードも特別割引価格で提供。さらに、掘り出しコーナーまで設置するなど、キミたちの満足のいく企画でいっぱいだ。

担当は、津田さん。ぜひ一度足を運んだ際には、一声かけてみよう。やさしく相談にのってくれますよ。



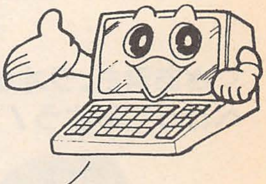


※福引大会商品
●特賞：PC-6001mkIISR 3台
●1等：腕時計10個など

良い商品をより良いサービスで

L(エル)商会

L商会から、ベーマガ読者に素敵なお知らせ！
ハードを買ってくれた人には、なんと、ディスケットを10枚プレゼントしちゃうそうだ。かと思うとベーマガ6月号持参のキミには、特定機種に限りソフトの特別割引など…パソコンファンのキミには、耳よりな情報で盛りだくさん。
ハードがあり、サービス満点、情報満載！
それがL商会だ、キミもぜひ一度足を運んでみよう。



今、売れてます パソコン・ワープロ ベスト5

パソコン 人気品ベスト5

順位	商品	価格
1位	NEC PC-8801 MKIISR30 標準価格258,000円	大特価
2位	NEC PC-8801 MKII30 特選カラーディスプレイとセット 2.9割引	278,000円
3位	シャープX1ターボモデル30 ミニフロッピー、2ドライブ 標準価格278,000円	大特価
4位	シャープMZ-1500 特選カラーディスプレイとセットで標準価格149,600円 3.3割引	99,800円
5位	富士通FM-NEW7 2個のCPU搭載 標準価格99,800円	79,800円

ワープロ 人気品ベスト5

順位	商品	価格
1位	ブラザーピコワード 4.3割引 標準価格88,000円	49,800円
2位	シャープWD-100 ミニ書院 標準価格148,000円	超特価
3位	キヤノンワープロ PW-10 超特価	128,000円
4位	シャープ日本語ワープロ WD-500	大特価
5位	NEC文豪 NWP-5N 標準価格398,000円	超特価

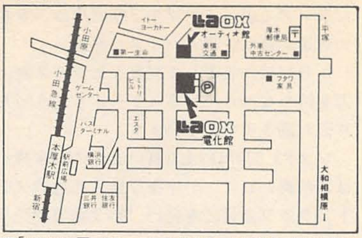
店舗	電話
金沢文庫店(京急金沢文庫駅東口すぐそば)	☎045(783)2311(代)
星川店K・KSD・FC(相鉄線星川駅ホーム前)	☎045(333)2055(代)
東戸塚店(東戸塚駅東口駅前通り)	☎045(824)0111(代)
青葉台店(駅すぐそば)	☎045(983)3255(代)
小田急相模原店(駅南口すぐそば)	☎0427(48)3399(代)
綱島店(イトーヨーカドー横)	☎045(542)6677(代)
藤沢店(北口遊行通り)	☎0466(26)7655(代)
南部市場前店	☎045(771)1911(代)
横浜駅西口店(鶴屋町1丁目)	☎045(312)2055(代)
長者町店	☎045(251)2055(代)
上大岡店(駅前)	☎045(844)2055(代)

営業時間10:00～19:00(上大岡店・星川店は19:30)

●毎週水曜定休日／金沢文庫店・星川店K・KSD・FC・南部市場前店・藤沢店・綱島店・青葉台店・小田急相模原店 ●毎月第3水曜定休日／長者町店・上大岡店・横浜駅西口店

ラオックス厚木店オーディオ館

●〒243 神奈川県厚木市中町４－16－６
●☎ 0462－22－2722
●営業時間　10：00～19：30



神奈川県最大のパソコン冒険館本厚木に浮上!!見る・さわる・遊ぶ。楽しさ捜して君の冒険が始まる!!

特別寄稿作品（その一）
編：「どーしてここの店員さんみんなラクダのモモヒキはいてるか知ってる？」
影：「厚着店だから」
特別寄稿作品（その二）
編：「ドレミファソシドあれっ？」
影：「ラをっ消す」

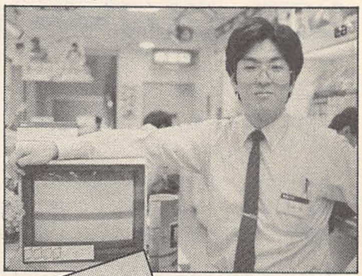
さて本題にはいろう。小田急線の本厚木駅から歩いて３分、ラオックスの大きなビルが２軒並んで建っている。ラオックスがふた子だからといって君は「ここは二子玉川園か」と迷ってはいけない。迷わず一気に飛び込んで３階にかけ上がると　そこが県下最大のパソコン・フロアだ。

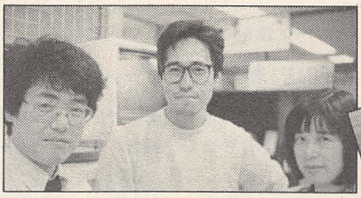
フロアに踏み込むとまず君の目の前に，何段にも重なったゲーム・ソフトの波が押し寄せてくる。そして、きちんと整とんされたビジネス・ソフト・コーナー、ポケコン・コーナー、ジョイスティック・コーナー、まだまだ続いて書籍・雑誌コーナーの方に曲がると、今度は消耗品やプリンタ周辺機器コーナー、ワープロ専用機コーナー、電話機コーナー、そして君は各メーカーの主力全機種がそろったパソコン・コーナーにたどり着く。ソフト総数約 3,000本。パソコン、ポケコンの数約150台

見る、さわる、遊ぶ。君の頭を一瞬「ここはパソコンのディズニーランドか」という思いが浮かんだとしても、つぎの瞬間、君はゲームに熱中しているだろう。でも本当は、君の冒険はまだ始まったばかりなのだ。

自分の欲しいゲーム・ソフトが見つからないとき、どのパソコンにしようか迷うとき。自分のパソコンに合うプリンタが欲しくなったとき、プログラムを作っているうちに、コマンドを忘れちゃったとき、君の相談に乗ってくれる７人の店員さんがいる。冒険に迷いはつきものだ。迷ったら迷わず相談しよう。店員さんは君の知識を深め、新しい冒険の扉を開いてくれるはずだ。

冒険を終えて帰る君の心の中に「きっとまた来よう」という思いがわくだろう。


▼「パソコン買ってヒーローになろう」と力強くパソコンを抱きしめる小島さん


▲兄よめの淑子さんとプリンタを買いに来た早川さんの相談に応じる手塚さん（左）

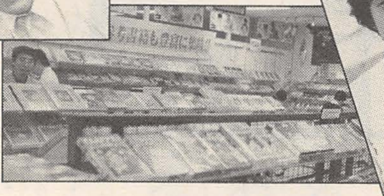

◀「パソコン少年が大好き」と語る君野さん


「ネアカなパソコン少年歓迎します」と語る新入社員の大貫さん▼

５月中にパソコンお買上げのお客様にはソフト券を進呈。ベーマガ６月号を持って来店した人には、もれなく記念のボールペンがもらえる。

神奈川県下無料配送、サービス体制も万全。


◀「コマンドのことなら何でも聞いて」というワープロに詳しい松本さん




「友達にPC-8001のソフトを見てきてと頼まれた」荻野小６年の海老原君と店員の遠山さん▼

○さあ君も、ラオックス厚木店へ行ってみよう！



◀「ソフトのことなら私にまかせて」と明るい笑顔の佐々木さん



ICワールド ヨコヤマ

●〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-6 ●☎0466-43-1771
●営業時間10:00~20:00(ただし、土曜日は21:00まで) ●定休日 年中無休

小田急線、湘南台駅から歩いて3分。新製品、新作ソフトを取りそろえ、ICワールドヨコヤマが、キミたちの来店を心待ちにしています。

このお店の大きな自慢は、どんなメーカーでも取り扱っていること、"ヨコヤマ価格"で、キミたちの満足のいく値段で提供してくれることでしょう。

現在、ハードを買ってくれた人たちにはもれなく、ゲーム・ソフト5~10本サービス中。また、よきアドバイザーである斉藤さん(**写真向かって左**)、東さん、水戸さんが、いつもニコニコ笑顔で、キミたちの相談にのってくれます。お店に行ったときは一声かけてみよう。何かいいことがあるかも…。

なお、高額下取りサービスや全国無料配送などの特典も大きな魅力ですよ。



OAシステム ジムドー

●〒251 神奈川県藤沢市藤沢541-24 ●☎0466-23-8221
●営業時間10:00~18:30 ●定休日 年中無休

パソコンを買いに行って、それがキレイなお店の人だったらウレシクなるネ。国電藤沢駅から歩いて3分。藤沢銀座通りのOAシステムジムドーは、3名のパソコンレディー(写真左から、山口さん、成田さん、葛谷さん)が君の相談にのってくれる。



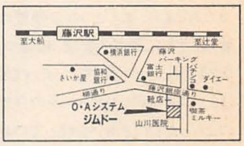
店内にはX1ターボ、PC-8801mkII SRなど、君の欲しい機種がズラリ展示。ゲーム・ソフトも人気作品ばかり300本以上あり、ソフトを買うとサービス券がもらえちゃう。ハードも安い。



そのうえ、中古パソコンの下取り、中古販売もやっているから、予算に合わせた賢い買いかたができるネ。

〔お知らせ〕ベーマガ6月号持参の君に、OAシステムジムドーから楽しい景品を進呈(5月10日~6月15日まで)。また、6月8、9日は恒例のボーナス・セールを開催いたします。





米山模型

●〒259-13 神奈川県秦野市柳町1-10-2 ●☎0463-88-1835
●営業時間9:00~20:00 ●定休日 火曜日

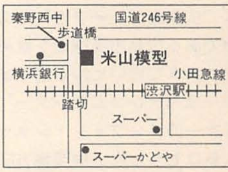
プラモデルやラジコンでいっぱいのお店。それが「米山模型」だ。このお店の一角に、FM-7やPC-6001mkIIなどのハードはもちろん、ゲーム・ソフトもあるわ、あるわ、約300本。

パソコン好きの米山店長(**写真**)が、親切に相談にのってくれるだけじゃなく、いろんなアイデアまで提供してくれるのです。例えば、鉄道模型の制御をパソコンを使ってやってみたり…。

また、プログラムでわからないことがあったら、すぐに教えてくれたりもします。

さらに、ファミコン・ファンには、とっておきのニュース。このお店、ファミコン用のソフトが、どこよりも早く入手できるのです。さすが、模型店! この地区でファミコンを扱っているお店は数少ないのです。

それから、ベーマガ読者だけに耳よりな話。5月中にハードを買ってくれた人に、もれなく、すてきな景品をさし上げるそうですよ。ぜひ、キミも行ってみるべし。





ウエムラオーディオ

●〒250 神奈川県小田原市城内2-21 ●☎0465-23-3591
●営業時間10:00~20:00 ●定休日 年中無休

パソコンのハードはいまや、急激な技術革新の波に乗り、性能、機能は大幅に進歩。店員達も最先端の感覚で……というのが小田原は、ウエムラオーディオの上村さん(**写真**)。

国電、小田急線駅から歩いて3分。ネオン・サインも鮮やかに"TECHNO SPOT UEMURA AUDIO"の文字がくっきり。店内はパソコン・ショップらしからぬカフェバー風。そのまま六本木あたりに引っ越してもおかしくない店です。カフェバーに行ったらパソコンがズラリならんでいたといった感じがいい。

「カウンターをさかいに客とのコミュニケーションを大事にしたい。カフェバーに来て、パソコンの話をするという気分で、みんなそろって遊びに来てください」とは、上村さん。

さて、このカフェバー風ショップ。ハードとソフトの品ぞろえはバッチリ。新機種を中心にそろえているから、マニア・ライフな君も大満足しちゃうハズ。店内中央にデーンとおさまっているカウンター・テーブルには、MSX、PCシリーズなどの新製品がズラリ。もちろん、ゲームでも遊べちゃう。小田原地区No.1の展示量だヨ。

〔お知らせ〕

5月11日(土)、12日(日)に、ウエムラオーディオでは、小田原市商工会議所大ホールで"'85パソコン・ワープロ・フェア"を開催します。

君が欲しがっている新製品を一堂に展示。3、4、5割引きという大出血サービスで、ご奉仕します。ベーマガ読者には特に割り引いてくれると上村さんが話してくれた。新しいゲームなどもできるからこの日を逃がさないように。

さあ、みんなそろって行ってみよう。







FLEX フレックス小田原

見て、触れて、確かめて!!

開店3周年ビッグランセール 第2弾企画

ー期間5月11日(土)〜19日(日)ー

フレックス小田原では、好評につき、開店3周年ビッグランセール第2弾を開催します。

見どころはといえば、

●〒250 神奈川県小田原市城山1－4－1新幹線ビル2F ●☎0465－35－5591

●営業時間10:00〜19:00 ●定休日 木曜日

★システム・アップ・チャンス

新品、中古品、周辺機器が豊富にラインアップ。掘り出し物がザックザック!早い者勝ちだぞ!

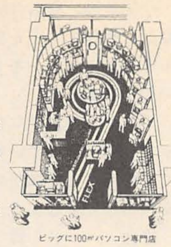
★フレックストレードシステム

買いたい人、売りたい人、希望の条件で仲介します。まずは、お電話で!

★お楽しみマイコン大抽選会

お買い上げのお客様すべてに抽選券を進呈。豪華商品多数、もちろん空くじなし。フレックスPCクラブ(F・P・C)会員や、フレックスパソコン講座受講生も募集中です。

なお,来店のお客様全員に粗品進呈!



Daiichi OAショップ

パソコン導入から運用まで、トータルにサポートします。

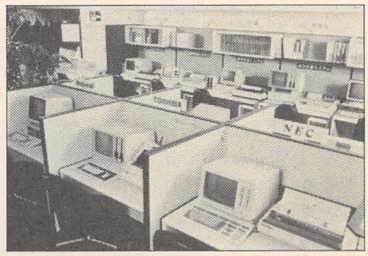
いまやパソコンは経営力アップの強力な戦力になりつつあります。めんどうな伝票整理から、仕入・在庫管理、それに顧客の管理、帳簿づけにいたるまでラクラク処理。しかも操作はいたって簡単です。ダイイチは、ビジネス用コンピュータの分野でも皆さまと真心のこもったおつきあいを願っています。ぜひお気軽にご来店いただいて、パソコンのすぐれた仕事ぶりをお確かめください。

●〒730 広島市中区小町3-17市川ビル1F ●☎082-248-4633

●営業時間 AM10:00〜PM7:00 ●定休日 日曜日

パソコン導入コンサルティング/業務,業種別各社パソコン常時展示・実演/ソフト相談・商談コーナー設置

■パソコン活用のいろいろ 中小企業の販売管理・財務管理・給与計算/新聞販売店の契約者管理/美容院の日常業務管理/薬局薬店の仕入・販売・在庫管理/酒販店の銘柄別売上管理/呉服店の顧客管理など。



コーワパソコンショップ

光和建設株式会社

●〒730 広島市中区大手町一丁目1-20 ●☎(082)241-5141(代)

●営業時間 9:00〜19:00 ●定休日 年末年始のみ

ビジネスもホビーもパソコンのことなら・・・・・・・・

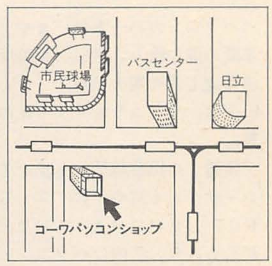
広島といえば“広島東洋カープ!!”そのカープの本拠地である広島市民球場を眺める様な一際目立つ大きな白いビルがあります。それが“コーワ・テレコムセンター”です。1階は日本一のテレフォン・ショップ、2階には広島はもちろん、中国地方随一のシェアをもつ“パソコン・ショップ”があります。また、オープンして間もない店内には、塗りたての壁の香りと一緒に、最新鋭の数々の機器、情報が一杯です。連日連夜パソコン・マニアを中心ににぎやかな店内はすでに広島の中心的存在、広島の秋葉原の異名を欲しいままにしています。NEC、富士通はもちろんのこと、IBMから各種MSX、フロッピ・ディスク1枚に至るまで豊富な品揃えを誇り、今後の情報通信時代にパソコンをどう対応させていくべきか、前向きに考えている技術志向のショップ、かと思うと店内では、ノート片手にコンピュータを勉強しているおばちゃまから、タバコ片手に将棋をしているおじちゃままで様々の人でいっぱいです。

店員は個性派ばかりで、コンピュータのことならおまかせという。シックなお姉様、おしとやかな美人プログラマーそして気前のいい店長…。

当店では毎月の様にイベントを企画いたしており、皆様のおこしをお待ちしてます。また、ソフトメイト会員制度があり、数々の特典があなたを待っています。マニア必見のショップ、ぜひ一度のぞいてみては。

<広島市民球場前>





パソコン・ショップ・ニュースでは、日本全国のパソコン・ショップの情報をいちはやくみなさんのもとにお届けしています。

今回は、群馬、神奈川、広島、福岡地区のショップのご協力で大特集が実現しました。

これからも、ベーマガとみなさんの情報ラインとして、ここに掲載されたパソコン・ショップと仲良くなりましょう。

テクノハウス エイトピア

●〒020-01 岩手県盛岡市館向3－7

●☎0196－23－4470

盛岡市内でも話題の新機種、最新ゲーム・ソフトがどこよりも早く、せいぞろい。ユニークな店長が皆さんの来店を待ってます。6月22日から“1周年記念セール”を実施、7月5、6、7日は日替わり特価セールも計画中。

●営業時間 11:00〜20:00(ただし、日・祭日は、10:00〜19:00)●定休日 水曜日





マイ・パソコンショップ五条

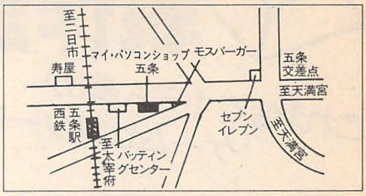
●〒818-01 福岡県太宰府市大字太宰府2469－1 ●☎092－923－3434
●営業時間 11:00～20:00(火～金), 10:00～20:00(土,日,祭) ●定休日 月曜日

人気のゲーム・ソフトなら何でもそろっているお店。特にMSX用のソフトは豊富で、展示してある約500種類のうちの半分がそうだ。また、店内には「ベーマガ」「マイコン」をはじめとするマイコン雑誌のバックナンバーが5年前のぶんからそろっているのもうれしい。

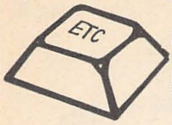
店長は、コンピュータ専門学校を卒業したばかりの、親切なおねえさん。はじめての人でも、BASICやその他の言語をていねいに教えてくれるし、電話での相談もOKだよ。

ハードも、NEC、富士通、シャープの他各メーカーの商品を、MSXから16ビット機まで扱っているので、一度お店をのぞいてみるのもいいネ！

遠くてお店に行けない人でも、2本以上のソフトを注文すれば、送料無料で郵送してくれるという大サービスぶり。気軽に電話してみよう!!



パソコン



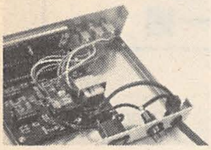
製作記事

これ1台でキミん家が
ゲームセンターになる!

後編

ビデオゲーム・コントローラII

入門図解製作記事

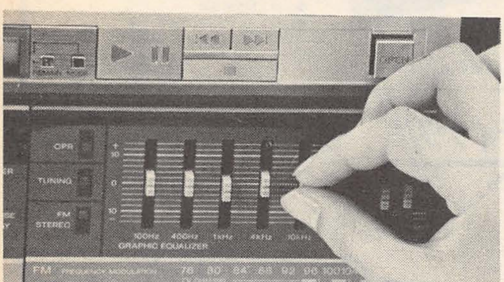


- つぶらなヒトミ「星丸」
- ワイヤレス・カンマイク
- 中波スーパーラジオ
- ステレオ・メインアンプ

大型実体図付製作記事

- 超高級プリメインアンプ
- PLLシンセ方式
  144MHz帯FMトランシーバ
- Z80Aを使った
  マイクロ・コンピュータ
- 音センサ搭載ロボットメカカメ

オーディオ特集



FM放送の多局化が進むなかで……

ハイクオリティ化するチューナ技術

6月号 絶賛発売中!!

エレホビー製作記事

- 21MHz帯ダブルバズーカ・アンテナ
- ヘッドホン・ステレオ用電源器
- AV対応防磁スピーカ
- のそのそしゃくとり虫
- ヘッドホン・ステレオ用電源器

今月の特集

AV, パソコン, ハム情報機器の中核



テレビは
ボクらの情報基地だ!



レギュラーコーナー

- BCLコーナー
- 無線コーナー
- 音楽コーナー
- 読者のプラザ
- テクニカルコーナー
- パソコンBASICゼミナール

電波新聞社
東京都品川区東五反田1-11-15　TEL (445)6111(大代表)

だれにもできるエレクトロニクス・ホビー

ラジオの製作

ELECTRONICS hobby

定価 630円



マイコンスーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウエアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新型式のゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，全国114のゲーム・コーナーから寄せられる情報でつくる「チャレンジ・ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。

このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどがありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りをお待ちしています。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE



■東宝映画「CHECKERS in TAN TANたぬき」4月下旬劇場公開予定

フミヤ、大変！ あの娘と、あの娘と、スキャンダル〜!!

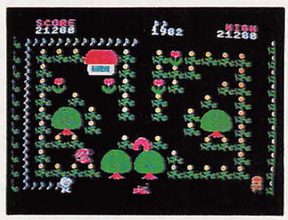
《発売中》

企画：フジテレビジョン/製作：ポニー/コンピュータデザイン：八杉健太

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付￥4,800

♪たん たん たぬきの××は〜♪の音楽にのってフミヤを動かして下さい。フミヤがたぬきのところまで行き着くと、たぬきが仲間を集めに歩き出します。無事6人のメンバーを集め終わると一面クリアー。パズルの要素を取り入れたアクションゲーム。さあ、女の子を家に呼んでチェッカーズと遊ぼう。





キャラクターを紹介しちゃいます。


フミヤ


メンバー


タヌキ


ファンの女の子

《SINGLE》 東宝映画「CHECKERS in TAN TANたぬき」主題歌
あの娘にスキャンダル 7A0474 ￥700 好評発売中

《ALBUM》 東宝映画「CHECKERS in TAN TANたぬき」
オリジナル・サウンドトラック 好評発売中
30cmLP：C28A0405/カセット：28P6421 〈各〉￥2,800
発売元：株式会社 キャニオン・レコード

《VIDEO》 劇場公開用東宝映画
「CHECKERS in TAN TANたぬき」本編
VHS/BetaII 共￥13,800 ●6月5日発売予定
発売元：株式会社 ポニー

君は、昨日までの素敵なアイデアを捨てていないか？

第4回 ポニカ・オリジナル・プログラム・コンテスト★作品募集中★

今回のコンテストは、プログラムだけでなく、ゲームの企画も審査の対象と致します。ふるって御応募下さい。

Challenge The Contest

只今、作品続々と到着中！

●

賞金総額/300万円● **賞**/多数用意しております● **締切日**/昭和60年8月21日

応募方法/カセット、ディスク、説明書（企画書）に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上、下記の宛先までお送り下さい。（PONYCALAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい。）

※尚、応募者全員にPONYCAより記念品を差し上げます。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社 ポニー PONYCA企画部「オリジナル・プログラム・コンテスト」係



かくれキャラクター満載の楽しいメルヘンゲームです。



スイングくん　メロディ　スペシャルメロディ　ダストン　ビューティ　ランダー

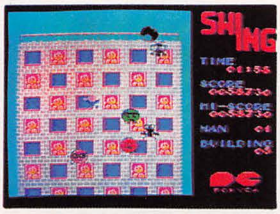
今日も忙がし、スイングくん「ボクのジャマする奴は…誰や!?」

《発売中》

プロデュース:AII/製作:ポニー/コンピュータデザイン:コンパイル

ROM CARTRIDGE　MSX　解説書付￥4,800

スイングくんは窓ふき会社の平社員。一生懸命仕事をしていると何やら変なヤツラが邪魔をしに来る。さあ、うまく25のビルをふきあげてね。



ACTIVISION.

世界で選びぬかれたコンピュータゲームソフト、アクティビジョン

たどりつけば、アクション&アドベンチャーゲームの二冠王！

ピットフォールII 失われた洞窟

Designed By DAVID CRANE

ROM CARTRIDGE　MSX　解説書付￥4,800

《大ヒット！好評発売中》





《6月5日 新発売》　SEGAのチャンピオンシリーズ

チャンピオン ボクシング™

ROM　MSX　解説書付￥5,500　★ご期待下さい。

スーパー・スターを生むのは、君のテクニックだ!!

《発売中》

©Sega Enterprise, Ltd.

ROM CARTRIDGE　MSX　解説書付￥4,800

堅い絆に結ばれた君ら11人の勇士達。ユニフォームは燃える赤。試合時間は10分間。2つのパワーの激突だ。さあ、シュートをたたきこめ!!



マシュマロマンが君の来るのを待ってるゾ〜。

ゴーストバスターズ

Designed By DAVID CRANE

《6月5日ROMカートリッジになって新発売》

ROM CARTRIDGE　MSX　解説書付￥5,500



ユーザーズクラブ「ポニカランド」

PONYCA LAND

見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド！



カエルも起きる春っ!!の号　ポニカランド4号表紙

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA

株式会社ポニー
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377
販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151　大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741　広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241　福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741

劇的遊戯

怒る!・エルガイム。大宇宙は火の海!!

NEW



スパイラル・フローで敵マシンナリィと戦うダバ・マイロード。復讐を達成するためにはエルガイムと合体しなければ。ゼッタ、リスタの追撃を振り切れるか!?第一関門を通過したら、次は宇宙空間。襲いかかるヘビー・メタル部隊はレーザーで叩け!強敵オージェはボンバーが有効だ。だが、宇宙ステーションのミサイルには要注意!!そして、いよいよMKIIで最後の決戦。ポセイダルの最終兵器は無気味だ。油断は禁物!!





FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800

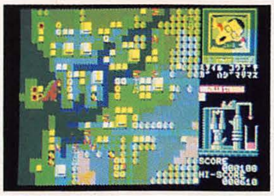
©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

ゴジラ大暴れ!!「大都市、壊滅か!」

NEW



臨時ニュースを申しあげます。あの怪獣王ゴジラが突如出現!街や森を破壊し、進撃してきました。あっ、自衛隊の戦闘機、戦車隊が応戦。ゴジラ、ギヴ・アップか?おっと、今度は高圧電流やパラボラ砲、ポンポン砲で追撃。しかし、ゴジラの猛威は勢いを増すばかり。頼みのゴジラ抹殺兵器の完成はまだか?博士を守れ!ゴジラ対人類の世紀の大決戦。この結末は!?





X-1(Cs, Ck, turbo)

TAPE ¥4,800　©東宝・東宝映像



あなたは宇宙人に選ばれた……「たった一人の地球人。」

NEW

果てしなき宇宙から地球へ送信された不思議なメッセージ。あなた以外には誰一人として、それを記憶した者はいない。その内容は宇宙第13ブロック環境会議への宇宙人招集に関するもの。もちろん、あなたは地球を代表する宇宙人の一人。さあ、急がねば。送迎船を呼ぶための合い言葉を探し出し、サザンクロスへ。謎に包まれた**本格アドベンチャーゲーム**の決定版。特に、百五十を越える画面数がハイスピードで展開。手に汗にぎる迫力の臨場感だ。



PC-8801(mkII), PC-9801, PC-9801F, FM-7(NEW7)
X-1〔Cs, Ck turbo(5"D)〕X-1D(3"D)

TAPE ¥4,800　FD ¥6,800

ガンダム絶対絶命!ジオン軍の勝利か!?

NEW



PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)

TAPE ¥3,800

©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

「ジオン軍、接近!緊急指令、ガンダム発進せよ!!」―次々と攻撃を仕掛ける敵モビルスーツ軍団。ザクII、プロトタイプドム、ゲルググキャノン。ガンダム、ホワイトベースを無事地球まで守りきれるか!?「機動戦士ガンダム」の世界がリアルなアクションで楽しめるジェットストリームアタック。プレイヤーは、宇宙航行画面、格納庫画面、戦闘画面の3つを、いかにスピーディに切りかえて戦うかが最大のポイント。スリリングな面白いゲームだ。

賢いロボパル君は、未来の国の転校生。



パソコンの立体ソフトとも言えるロボパル君。前進、後退、左右回転、アームの上下などがモニター画面を見ながら自由自在にシミュレートできます。また、ベーシックでプログラムを組めば、自分だけのロボットコントロールプログラムも思いのまま。〈対応機種〉PC-八八〇一(MKII)、PC-六〇〇一MKII、PC-六六〇一、FM-七(NEW七)、X1(CK、CS、TURBO)、RX-七十八■二万六千八百円。

ロボパル君、パソコンソフトでも大活躍!!



驚異の高速三次元迷路ゲーム「ロボパルの大冒険」。怪物ガニスター、緑色の壁…もう、危険がいっぱい。ロボパル君、無事金塊を捜し出せるか!?

PC-8801(mkII), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800　5"D ¥6,000
㊟このプログラムは、「ロボパル」との連動はできません。

キン肉マン



頭脳プレーによる技の応酬で場外乱闘も入り混じる恐怖のデスマッチ。5人抜けばチャンピオンだ!――
PC-8801(mkII, mkIISR), FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)
TAPE ¥4,800
©ゆでたまご・集英社、NTV、東映動画



MSX専用ソフト

- 機動戦士ガンダム ©㈱創通エージェンシー・㈱日本サンライズ
- ウルトラマン ©円谷プロ
- ゴジラv.s.3大怪獣 ©東宝・東宝映画
- 銀河漂流バイファム ©毎日放送・㈱日本サンライズ

ROM ¥4,800

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

•戦略連合艦隊•

2人専用

空中戦→空海戦→海戦と手に汗にぎる戦闘展開。知脳とテクニックのリアルタイム・シミュレーション。

PC-8801(mkII), PC-6001mkII, FM-7(NEW7), X-1(Ck, Cs, turbo)

TAPE ¥3,800

マジンガーZ

PC-8801(mkII), FM-7(NEW7) TAPE ¥4,800

アシュラ男爵あやつる神出鬼没の機械獣。世界平和のため、マジンガーZ、光子力研究所を死守せよ!

©ダイナミック企画 東映動画

関ヶ原

(2人専用)

PC-8801(mkII)
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)

TAPE ¥3,800

徳川家康率いる東軍13部隊と石田三成率いる西軍14部隊の戦いを忠実にリアル再現。

零(ゼロファイター)戦

PC-8801(mkII)・FM-7(NEW7)

TAPE ¥3,800

接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。止めどなく攻めてくる敵をキミは何機撃ち落とせるか!?

ガンダム ―ルナ・ツーの戦い―

ホワイトベースが危ない!さあ、目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、ザク軍団を撃破せよ!

PC-8801(mkII)
PC-6001mkII
FM-7(NEW7)
X-1(Ck, Cs, turbo)

TAPE ¥3,800

©(株)創通エージェンシー・(株)日本サンライズ

ロールプレイングゲーム 仮面ライダー

©石森プロ・毎日放送・東映

仮面ライダーこと本郷猛はキミだ。ショッカーの地下基地に潜入し、首領を倒せ!だが、ヒトデンジャー、イカデビル等の怪人は手恐いぞ。

FM-7(NEW7)

TAPE ¥4,800

株式会社バンダイ
マミートE/L事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111

ときどき

父さん、お手本みせてあげるなんて言って、本当は夢中になってるの、知ってるよ。これからは、仲良くやろうよ、男同志で。だから、ね、**お願い。**



サーブはもちろん、ボレー、スマッシュ、ロブと多彩な攻撃ができるテニスゲーム。対戦相手は、初心者からマッケンロー並!?まで5段階。ゲームは、本番と同じ3セットマッチ。強敵コンピュータを相手にシングルス、あの子と組んでダブルスだって出来るのだ。



ポップなマシーンで、ピンボール気分を満喫。マリオが登場するボーナスタイムもあるよ。



本当のゴルフより面白い!?キミは、池あり、バンカーありの変化に富んだコースを、いくつで回れるかな。

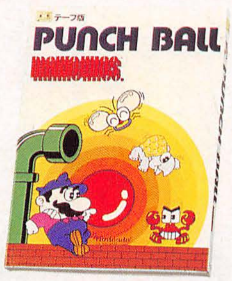
貸してあげるから、ね。



マリオブラザーズ
スペシャル

敵は、可愛いカメやカニ。さて、マリオは、最上階までうまくジャンプできるかな。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



パンチボール
マリオブラザーズ

カメ、カニ、ハエ。さあ、ボールをぶつけて、蹴飛ばそう。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.



ドンキーコング3
大逆襲

ドンキーコングが、再びハチのバズビーを引き連れて大暴れ。危うし!スタンリー。

Nintendo®
© 1983 Nintendo of America Inc.

適応機種

		PC-6001 MKII	PC-6601	PC-8001 MKII	PC-8801/MKII	PC-9801F	X-1	MZ-2200	MZ-1500	FM-7	S-1	価格
任天堂のテニス	T				○		○					¥4,000
	FD				●		●		●			¥6,800
任天堂のゴルフ	T				○		○					¥4,000
	FD				●	(予)	●					¥6,800
任天堂のピンボール	T				5月(予)		5月(予)					¥4,000
	FD				5月(予)	(予)	5月(予)					¥6,800
マリオブラザーズスペシャル	T	○		○	○		○	○		○	○	¥3,600
	FD		●		●	●			●			¥5,800
パンチボールマリオブラザーズ	T	○		○	○		○			○	○	¥3,600
	FD		●		●		●		●	●		¥5,800
ドンキーコング3大逆襲	T											¥3,600
	FD				●		●					¥5,800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



あの名古屋に、デゼニワールド出現!?
デゼニワールド
タモリも、思わず「信じられない」とつぶやいた。噂の名古屋に巨大遊園地デゼニワールド(フロリダにあるのは、知ってるよね)が、現れたのだ。ところが、ある日、この遊園地をコントロールしている人工知能を持つコンピュータ"HAL3"(ハルミちゃんだ!)が、おかしな動作を始めたから、さあ大変。我らがスーパーヒーロー・デゼニマンは、果して数々の危機を乗り超え、"HAL3"の暴走をくいとめられるか。
DEZENI WORLD
デゼニワールド
WARNING FOR CRAZY PEOPLE ONLY!
天才、竹・中コンビが自ら語る。
「"スゴイ"が3つ付くくらい、"スゴイ"アドベンチャー・ゲームなのだ。」
デゼニワールド
近日発売
適応機種 X-1シリーズ PC-8801シリーズ FM-7
TAPE版 ¥4,800 FD版 ¥6,800
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
●ハドソン東京の住所が変わりました。
新住所 〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町3-1-1ハドソンビル

ジャイアンツのかたきは、僕がうつ。



好評発売中

適応機種　X-1 PC-60mkII 66 PC-88/mkII MZ-1500 TAPE版 ¥4,000 FD版 ¥6,800
QD版 ¥5,800

FM-7版新発売



部屋は、ホームグラウンド

野球狂

くやしいだろう、逆転さよなら負けなんて。
だから、僕がさっそくかたき討ち。
まるで、テレビの野球中継みたいに、選手も
審判も動く「野球狂」。プロ野球や高校野球、
草野球など、自分の好きなチームと対戦チームの選手
それぞれの打率や守備率などのデータを入力。それに従って
動く画面で、リアルタイムゲームが楽しめるのだ。近頃は、僕が寝た後、
父さんが自分の草野球チームとジャイアンツ、試合させてるみたいだよ。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II201 PHONE:011-821-1538・
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄



Championship
チャンピオンシップ・ロードランナー
Lode Runner™



戦いは始まった。〈チャンピオンカード〉キャンペーン

これ以上難しいファミリーコンピュータ・ゲームはないと言われる、〈チャンピオンシップ・ロードランナー〉。君は、もうこの恐ろしさを体験しただろうか。チャンピオンカードは、〈チャンピオンシップ・ロードランナー〉の50面すべてをクリアした人にだけ贈呈される栄光のカード、いわばチャンピオンベルトなのだ。 ■このカードを手に入れるには――

●「チャンピオンシップ・ロードランナー」の取り扱い説明書についているシークレット・コード表にパスワードを書き入れよう。●100円切手を同封。返信用封筒に住所・氏名(ふりがなをふること)をお忘れなく。カードには君の名前が入るから、しっかり書こうね。 ●送り先 〒162 新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル内　HUDSON「チャンピオンシップ・ロードランナー」審査委員会 ●受け付け開始 5月1日

果して、ゲーム界のチャンピオン、ロッキーになるのは誰か。

任天堂 ファミリー コンピュータ™・シリーズ

チャンピオンシップ・ロードランナー
¥4,900



「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

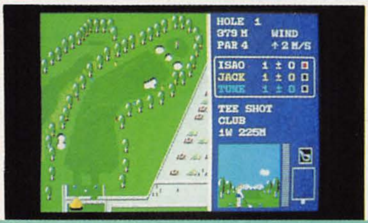
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
●ハドソン東京の住所が変わりました。
新住所　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル

スポーツ ニュース

第1回エニックス・オープン・ゴルフ!シャクリ・ニクラウス、エンベ・バレステロス、ガム・ワトソンなど世界のトッププロが続々来日!!迎え撃つ日本のエースはキミだ!!

ワールドゴルフ

エニックス・オープン・トーナメントゴルフゲーム





トッププロ30人とのスリリングなトーナメントゴルフ

- ●トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が、1ホールごとに表示にされ、キミの順位はすぐにわかる。18ホール終了後ベスト5以内に入れば、コースの会員として認められ、エキストラホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- ●ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。
- ●ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン等、自由自在。
- ●美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。
- ●1人〜3人までのプレイが、可能。

選びぬかれた名門コースで展開するスリリングなエニックスオープン 君はトーナメントの覇者になれるか!? 5月下旬新発売

作者……村守将志

■[5インチディスク版] PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801 ……………………………………¥5,800

■[テープ版2本組]PC-8801mkIISR、PC-8801mkII、PC-8801¥4,800

FM-7. X1シリーズ移植中!その他機種も移植予定.!!



軽井沢誘拐案内

ロマンチック・ミステリー・アドベンチャー



春、あじさいの咲く頃。夏は多くの人々でにぎわう。ここ軽井沢も今はどこか淋しげ。君は、恋人・久美子の別荘で楽しいひと時を過ごしていた。しかし、買い物に行ったはずの久美子の妹・なぎさが、いつまでたっても戻って来ない。「まさか誘拐……!?」と、その時。電話のベルが鳴った……。

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
キミは何をしたいかを考え、その番号を押すだけ。もはや言葉捜しでイライラすることはない。

★臨場感あふれるスクロール移動★
「場所移動」「××」で、地名のわかっている所には一発で行ける『ポートピア方式』に加え、スクロールマップ上での移動も可能。

★親切な『スイリ』コマンド付★
連れがいる時は、その連れに推理させる事ができ、1人の時は今までわかっている事が表示されるという親切コマンド。

★超高速グラフィックルーチンで快適なゲーム進行★
スクロール移動は、もちろん、まったくお待たせしないリアルタイム設計。

★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文★

★主人公の名前はキミだ!★
登場人物達がキミの名前を呼び、話かけてきます。もちろん、1回目会った時と、2回目会った時、全く同じ事しか言わないなんてバカな登場人物もいません。会えば会うほど親しくなるかも。

ポートピア連続殺人の作者 堀井雄二が放つロマンチック・ミステリー・ツアー

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mKII、PC-8801mKIISR…………¥5,800

■〔テープ版(2本組)〕PC-8801、PC-8801mKII、PC-8801mKIISR …………¥4,800



●なぎさがつきあっていた男とは………!?
●地蔵ヶ原のあやしげなパーティとは…!?
●そして、やがて久美子までもが…!?

なぎさのカラー写真付(この写真がゲームの後半で、重要な手がかりとなります。)





君は軽井沢に愛を見たかっ!? FM-7シリーズ移植進行中!

堀井雄二 アドベンチャーの原点

ポートピア連続殺人事件 本格サスペンスアドベンチャー

只今人気絶頂の
本格サスペンスアドベンチャー

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mKII、PC-8801mKIISR、PC-8001mkII、シャープX1シリーズ PC-6001〈32K〉、PC-6001mKII、PC-6001mKIISR、PC-6601、PC-6601SR………¥3,600



エルドラド伝奇 巨編4章構成

槙村アドベンチャー (ディスク2枚組・テープ2本組)



作者……槙村ただし

★プロの描いた幻想的タッチのアニメグラフィック★
★100色の中間色を使用。だからこんなに美しい★
★ 炸裂する抜群のサウンド ★
★構想2年!本格冒険推理小説★

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、PC-8801、PC-8801mKII、PC-8801mKIISR………… ¥4,800

■〔5インチディスク版(2枚組)1ドライブ使用可〕FM-7、FM-NEW7、PC-8801、PC-8801mKII、PC-8801mKIISR、PC-9801/E/F(2D、2DD)………………………… ¥7,800

- ●アキラを殺したのは誰だ!?
- ●ホシコを誘拐した目的は!?
- ●僕はアキラの残したビデオテープを手掛りに秘境エルドラドへ向った。

ザース SFサスペンスアニメ 不朽の名作

本格サスペンスアドベンチャー

●人類愛をテーマに繰り広げられるSFアドベンチャーの決定版●

再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン基地へと向った。オリオンの秘密とは?敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。



ミリカ「私の願いは地球の平和」

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、…………………………… ¥3,800

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mKII、PC-8801mKIISR、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、FM-7、FM-NEW7……¥5,800

★パソコンゲームを限りなくアニメーションに近づけた名作アドベンチャー★

作者…スタジオ・ジャンドラ

オリジナルゲーム 大募集

★あなたの作ったゲームを商品化してみませんか、当社では月例フレッシュ・エニックス賞を設け、適切なアドバイスをおこない作者の氏名で商品化しております。★

- ●〆 切 毎月月末
- ●発 表 ベーシックマガジン7月号(6月発売分)
- ●応募方法 カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、電話番号、使用機種を明記して下さい。
- ●送り先 〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 (株)エニックス 第3回フレッシュ・エニックス賞係

ENIX

どでかい新人が現れた!!

第1回フレッシュエニックス賞発表

応募総数57本

入選 ザ・セイバー 白川賢二(16才)東京都
佳作 なし

〔寸評〕 全体的に小じんまりとした作品の中で、完全アニメ化アドベンチャー『ザ・セイバー』には驚かされた。単にキャラが動くだけではなく立体的に迫ってくるのだ。審査員満票で入選決定。



ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー

■〔テープ版（２本組）〕FM-7全シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-6001mKⅡ、PC-6001mKⅡSR、PC-6601、PC-6601SR、PC-8801、PC-8801mKⅡ、PC-8801mKⅡSR………………………………¥ 4,800
■〔５インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mKⅡ、PC-8801mKⅡSR、FM-7／NEW7、PC-9801、PC-9801E、PC-9801F（２D、２DD）¥ 5,800

★ニュータイプマルチ画面★
指先カーソルで何でも見れる。女の子の胸ばかり見ても、ドリムノートは見つからないぞ。

★リアクション豊富な対話型アドベンチャー★
君の探究心（？）を見すかしたようなリアクションには、思わずドキッとしてしまう。

★戦闘モード付親切設計★
突然キータクラー出現。リアルタイムでキータクラーと闘うことができる。



⬆ムム…、しらじらしいウソを…。



舞台はポドリムスへ。タクラーの魔手に!!
⬅美紅ちゃんがキー

PC-6001mkⅡ/SR、PC-6601/SR
PC-8801/mkⅡ/SR(テープ版)

好評発売中
君はもうチェイングしたか！

TOKYO

ナンパストリート

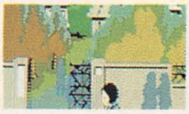
人工知能型シミュレーションゲーム



♥ねえキミ達、私達とデートしない？私達って本物の女の子より女の子っぽいワョ♥

パソコン界に新分野開拓！

●第3回ゲームホビープログラムコンテスト 優秀作品



PC-8801・シャープX1シリーズ
移植進行中

★このリアルなかけひきが君をプレイボーイにする★

♥デートの約束のない奴は有り金持ってナンパ開始♥



♥タッチはまだ早い！会話で彼女の気持ちをつかむのが先決。おたのしみはそのアトで♥

■〔テープ版（２本組）〕FM-７全シリーズ………………¥ 4,800
■〔５インチディスク版〕FM-７、FM-NEW7……………¥ 6,400

★限りなく人工知能に近ずいた女の子の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的なシミュレーションゲーム

登場美女 55人

★ナンパのノウハウを完全シミュレート★
楽しい会話で相手の性格を見きわめ、プレイボーイになる為のテクニックを探し出せ。

★特定の女の子とデートできるデートモード付★
君のデートしたい女の子のデータを入力すればその女の子と実際のデートを楽しめる。

★便利なプレイボーイ日記付★
ナンパの成果を克明に記録できる日記付。



♥ムフッ、この先の画面が楽しみなのだ。♥
作者…関野ひかる

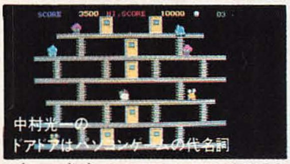
MSX ユーザーちゅーもく

ドアドアmkⅡ
ポートピア連続殺人事件
新作ロールプレイング（タイトル未定）

名作・新作ドドォ～ンと 近日発売！

ドアドア

ファンタジー思考型反射ゲーム



■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、PC-8001mkⅡ、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ、MZ-2000、…………………………¥ 3,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR……………………¥ 5,800
■〔3.5インチディスク版〕FM-77· ¥ 5,400
■S1（テープ版）¥3,800 （2HD）¥ 6,800

ドアドアmkⅡ

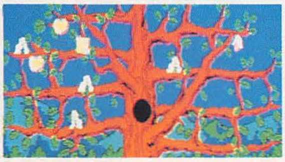
ファンタジー思考型反射ゲーム



■〔テープ版〕A面★PC-6001mKⅡ／SR、PC-6601／SR（50面＋50面）B面★PC-6001<32K>（20面＋20面）……………………¥3,800
■〔クイックディスク版〕MZ-1500（100面）¥3,800
※PC-6001mkⅡSR、PC-6601SRをお使いの方はかならずパッケージの使用機種欄を確認して下さい。
名作ドアドアをさらにパワーアップ。新人「オタピョン」も仲間入りし、おもしろさ倍増。作者中村光一

ニュートロン

ファンタジー思考型アクションゲーム

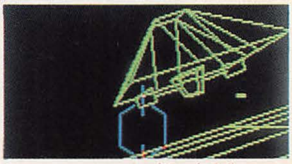


ドアドアを超えたアクションゲーム

■〔テープ版〕PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、シャープX1全シリーズ、FM-7全シリーズ……………………¥ 4,800
■〔5インチディスク版〕PC-9801、PC-9801E、PC-9801F、PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、………………¥ 6,800
作者……中村光一

ブルーフォックス

超光速立体マルチエキサイティングゲーム



3Dゲームのイメージを一新した超大作

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ ¥4,800
マルチスクリーンで展開する地上戦・空中戦。ロボット工学をシミュレートしたリアルな動きとサウンド。痛快な撃破シーンが君をエキサイトさせる。
作者……武部暁昌

ザクサス

スクロール型リアルアクションゲーム



PC-8001の限界を越えた超スピードスクロール

■〔テープ版〕PC-8001<32K>、PC-8001mkⅡ、PC-8001mkⅡSR、PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR¥ 3,800
ロールプレイング的要素を含んだスカイアクションゲーム。全力しつ走、歩ふく前進、飛び込み、力泳！ 作者……宮田康宏

走れ！せんべいさん

スクロール型コミックアクションゲーム



少年ジャンプアイデアコンテスト最優秀作品

■〔テープ版〕シャープX1全シリーズ……………………¥ 3,800
ご気嫌アラレちゃんのテーマソング入り！ハラハラ、ドキドキ！空や地面に障害物の連続！
作者……後藤貴士 ©集英社 鳥山明

暗黒城

スペースファンタジーアドベンチャー



460画面の巨編アドベンチャー

■〔テープ版〕FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ…………¥ 3,800
■〔ディスク版〕PC-8801／mkⅡ／SR…………………………¥5,800
超高速グラフィックで繰り広げられる壮大な宇宙創造紀のスペースアドベンチャー。
作者……山口祐平 ©ランダムハウス

アゲイン

ロールプレイングアドベンチャーゲーム



超高速グラフィックルーチンで展開する200画面

■〔5インチディスク版〕PC-8801、PC-8801mkⅡ、PC-8801mkⅡSR、FM-7、FM-NEW7……………………¥ 5,800
ロールプレイング・シミュレーション・パズルをアドベンチャーに取り入れた抜群の構成力。作者……山口祐平©ランダムハウス

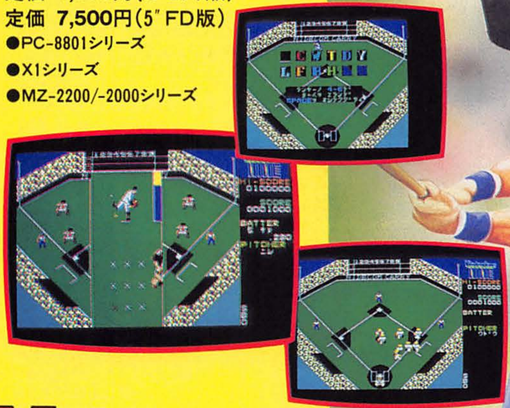
ゲームプロデューサー（正社員）募集
職種：ゲーム作家と共に、エニックスソフトを企画・開発する仕事です。
資格：パソコン経験者、年令・28才位迄。
給与：当社規定により優遇。
応募：電話連絡の上、履歴書持参、ご来社下さい。☎03-366-4345担当・千田

移植アルバイト大募集
MSX・FM-7シリーズ・PC-8801シリーズ・シャープX1シリーズ・PC-シリーズに当社商品を移植できる方のご応募をお待ちしております。詳細事項等のお問い合せは、エニックス技術部迄。
TEL：03-366-4296 担当 望月

販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号TEL：03-366-4345

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

新発売
ビクトリアスナイン
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●X1シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ





3Dタイプの新野球ゲーム。
Zoomでせまる。

Victorious NINE™

グラウンド全景とバッテリー間。TV生中継さながらに画面が切り替わり、野球のダイゴ味をリアルタイムに楽しめる、タイトーならではの本格3Dゲーム。特にピッチャーとバッターが対決するバッテリー間の画面はリアルそのもの。ピッチャーが投げるストレート、カーブ、シュート。そしてフォークボールがZoomタッチで目の前にせまります。空ぶり三振か、バックスクリーン直撃ホームランか。はたまた、バントあり、ダイビングキャッチあり、本塁クロスプレーあり。迫力あるプレイを存分に楽しめます。プレーヤーとパソコンはスリーアウトで攻撃側、守備側にそれぞれ交代。いよいよパソコンでもペナントレース開幕です。

歩兵のつらさが身にしみる。自分だけが頼りの最前線。



フロントライン
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-9801シリーズ
※5″FD版は2D、2DD共用タイプです。
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円(カセット版)
●PC-6001mkII/-6601

定価 4,800円
●MZ-1500(QD版)

定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)

手留弾、地雷が炸裂する壮絶な戦い。装甲車、戦車を利用しながら敵陣地をめざすウォーゲームの決定版。画面は、谷間戦、草原戦、砂漠戦、敵陣地と展開。歩兵を上手にコントロールして、次々に前線を突破していきます。カセットでは3パターン、ディスクでは8パターンの変化で楽しめます。

フェミニストの諸兄なら、元気ぶりがわかるハズ。

ちゃっくんぽっぷ
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/-2000シリーズ
●X1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)

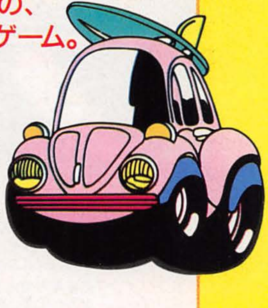
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
※全8画面





かわいい"ちゃっくん"を動かしてオリに囲われた"ハード"を取り返す楽しいアーケードゲーム。1個のBombで"もんすた"を2匹以上やっつけるとチャンス。ボーナスフルーツ獲得、また"もんすた"にボディアタックできる"スーパーちゃっくん"に変身。カセット、ディスクとも全14画面!!

MSXのための、
とっておきのゲーム。



チョロQ
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
キュートなミニカー"チョロQビートル"をコントロールして、仲間チョロQを組み立てる愉快なゲーム。全8画面。

ザイゾログ
定価 4,800円
●MSX(ROMパック版)
ザイゾンとデオタムの生存競争。慣性をいかにコントロールするかがハイスコアの決め手。興奮の20画面。



タイトーテーブルゲーム
シリーズ、好評発売中。

スペースクルーザー/ワイルドウェスタン
定価 各4,500円(カセット版)/7,500円(5″FD版)
●PC-8801シリーズ●MZ-2200/-2000シリーズ●X1シリーズ●FM-7シリーズ

「フロントライン」「ワイルドウェスタン」「スペースクルーザー」の5″FD版をPC-88SRでお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。

株式会社 ニデコ
■システムコンピュータ営業部/〒101 東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F☎03(253)0761 代
●For oversea's inquiries, send telex; 2322221 NIDECO J
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

『ぐるっぺ』と『ぱすた君』は、いつものように二人なかよく遊んでいました。ところが、太り気味の『ぱすた君』、勢い余って穴に落ち、地下の住人、仕事人集団に襲われ、捕われの身となってしまいました。
そこで、『ぐるっぺ』であるあなたは、地下に潜って『ぱすた君』を救い出さなければなりません。



ぐるっぺ

君に、ぱすた君は救えるか!

3シリーズ7機種が同じ一枚のディスクで立ち上る!!(5FD版)

PC-8801/mkII/SR　X1 turbo　MZ-2200/2000

3シリーズ7機種が同じ一枚のディスクで立ち上る!!
しかも一発ロード300面!!



充実のコンストラクションツール

迷路を作るだけで、もう充分ゲームになってしまう……
そんな高品質のコンストラクションです。もちろんデータは各機種フルコンパチ! どんどん広がる友達の輪っ!!
(カセットはX-1↔MZ間で可能)



No.	対応機能	メディア 定価	備考
GS-031	X1 turbo / MZ-2200 / MZ-2000 / PC-8800/mkII/SR	5FD 5,800円	●CZ-800、MZ-2000は要G-RAM ●MZ-2000/2200、PC8801/mKII/SRはカラーモニター使用の事 ●X-1シリーズはジョイスティック使用可
GS-032	X1 turbo / MZ-2200 / MZ-2000	テープ 3,800円	●CZ-800、MZ-2000は要GAM ●MZ-2200/2000はカラーモニター使用の事 ●X-1シリーズは、ジョイスティック使用可
GS-036	PC-8801/mkII/SR	テープ 3,800円	●SC/P対応 ●カラーモニター使用

turbo では自動的に400ラスターに切りかわります。

3FD版はX-1専用で、通信販売にて受け付けいたします。

※データレコーダー及びフロッピーディスクドライブはそれぞれ純正品をご使用ください。

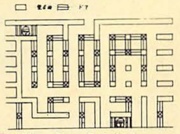
恐怖のどんでん返し!!

回転ドアの迷路、こいつがクセモノ。よく考えて行動しないと、迷路がドアによってどんどん変わっていくから「ぱすた君」はおろか自分(ぐるっぺ)さえも脱出できなくなりまんねん。

GRUPPE Q&A

★全国の皆さんから、こんな楽しいお便りが届いています。
下のお二人に、「下じき」をおくります。

●大阪府 福田 弘一君(中3)
ぐるっぺの創作面をつくりました。



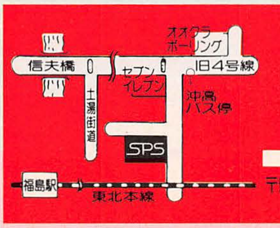
A えらい! みんなでコンストラクションしてみよう!

●大阪府 高松 礼君(中1)

Q 説明書には、『ぐるっぺしたしき』と書いていましたのだけど、本当は『したじき』ではないでしょうか。

A ス、スルドイ指摘。「したじき」が正解です。お礼に、『ぐるっぺしたじき』をおくります。

SPS 広報部 大山ぐる吉



㈱マイコンハウス SPS

〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。(送料サービス)

パートナーショップ
キャリーラボ



マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482

正社員募集!
●職種:プログラマー、システムエンジニア、デザイナー
●資格:コンピュータに興味と理解のある方(28歳迄)
●待遇:当社規定により優遇 ●応募方法:履歴書郵送、随時面接
●お問い合わせ:当社担当 田中、片山



マイクロキャビンの本格対局将棋シリーズ。
近日発売予定
飛車
うむっ、こいつはなかなか手強いぞ。
さすが、上には上がある。ちょっと見ぬ間に、
しっかり腕を磨いてきやがった。
待ちかねてたぜ、この手応え。
こう打つ、……こう来る、こう来て、
ああ来て、こうなるか。
俺も男だ。コンピュータなんかに、
負けられない。ええい、
勝負だ、この一手!
初の対局将棋「王将」は、今までにないヒット作となりました。ご好評にお応えして、新たにパワーアップした「王将シリーズ」"飛車"がいよいよ登場します。思考回路をもった、パソコン対人間の手に汗にぎる熱戦は、名人戦を思わせる興奮です。どうぞご期待ください。
MSX カセットテープ ¥4,200 ●Ⓒ㈱キャリーラボ
限定 5,000本 新発売!
将棋
マイクロキャビンの
王将
TM SHOGI
MSX ROM版 ¥5,000
(注)16K RAMが必要です。
MSX カセットテープ ¥4,000
(注)32K RAMが必要です。
マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市鵜の森1-2-15
メゾンヴァンベール2F TEL.0593(51)6482
●近鉄四日市より徒歩約3分!
マイクロキャビン パソコンランド
●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)
※各社パソコンソフト発売中!

Active Role Playing Game

HYDLIDE
ハイドライド

新発売
MSX
- ●華麗なエンディングテーマ曲付き
- ●4方向スクロール画面切り替え
- ●グラフィック、スピード、キャラクタ数、地上のエリア数等オリジナルのPC-8801版に劣りません。
- ●ゲーム中はメモリーへもデータセーブできます

新発売
FM-7
- ●ゲーム中はメモリーへもデータセーブできます
- ●FM-7シリーズのみ、隠れキャラクターあり。

A.R.P.Gとは

①アクションゲームのリアルタイム処理に②ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと③アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

ハイドライドの伝説

これは別次元、別空間の美しい妖精の住む王国〝フェアリーランド〟での物語です。ある日、宮殿の宝石が持ち去られて王国は退廃し、甦った悪魔に王国は滅ぼされ、王家の次女は妖精にされてしまいました。この恐怖と絶望の中、若者がたった一人で怪物達に挑戦していったのです。

ゲームの方法

①あなたは主人公を操って、森、草原、砂漠、城、水中、地下迷路を宝を求めて探険します。
②でも、単なる宝探しではありません。目的は、王女を助けて王国の平和を復活させることです。
③そのためには、次々に回りから迫る敵に勝たなければなりません。
④ところが、初め主人公は持ち物も力も経験もないため、弱い敵にもすぐ負けます。
⑤そこで、あなたのアイディア、作戦、思考力、素早いキー操作が必要なのです。

■瞬間画面切り替え（X-1は4方向スクロール）■ジョイスティック対応（MSX、X-1、PC-6001mkII）■BGM同時進行■全キャラクターは20種以上／（機種により異なります）■ゲーム途中でのデータセーブロード可能■下半身が樹木に隠れる高度な重ね合わせ処理■一括ロード、アクセス無し■オールマシン語で滑らかに動くキャラクター■フルグラフィックスの広大なマップなど機能充実

MSX(32K以上)……………テープ版 ¥4800
FM-7/NEW7/77……………テープ版 ¥4800
FM-7/NEW7/77……………3.5FD版 ¥6800
FM-7/NEW7……………5FD版 ¥6800
PC-6001mkII/6601/SR……………テープ版 ¥4800
PC-6601……………3.5″1D版 ¥6800
PC-6601SR……………3.5″1DD版 ¥6800
X-1/C/turbo……………テープ版 ¥4800
X-1/C/turbo……………5FD版 ¥6800
PC-8801/mkII/SR……………5FD版 ¥6800

MSX




FM-7、PC-8801




PC-6001mkII




X-1/C/turbo




T&E SOFT ユーザーズクラブ 会員募集中

特典

①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付（年4回）
③T&Eソフトカタログの無料送付（年2～3回）
④新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発行。
⑤オリジナルグッズ（Tシャツ等）の割引き販売。
⑥会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑦その他会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要領

●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です。）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は郵便為替で下記までお送り下さい。
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
株式会社ティー アンド イー ソフト
「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
新住所：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
★マガジンNo.5ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上、請求券をお送り下さい（ハガキでの請求はお断りします）
★カタログNo.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい（ハガキでの請求はお断りします）

マガジン No.5請求券 ベーマガ6

カタログ No.3請求券 ベーマガ6





PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ！



Galaxian

〔ギャラクシアン〕

エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ





WARP WARP

〔ワープ＆ワープ〕

2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング＆バルーン〕

思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X

〔ラリーX〕

レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

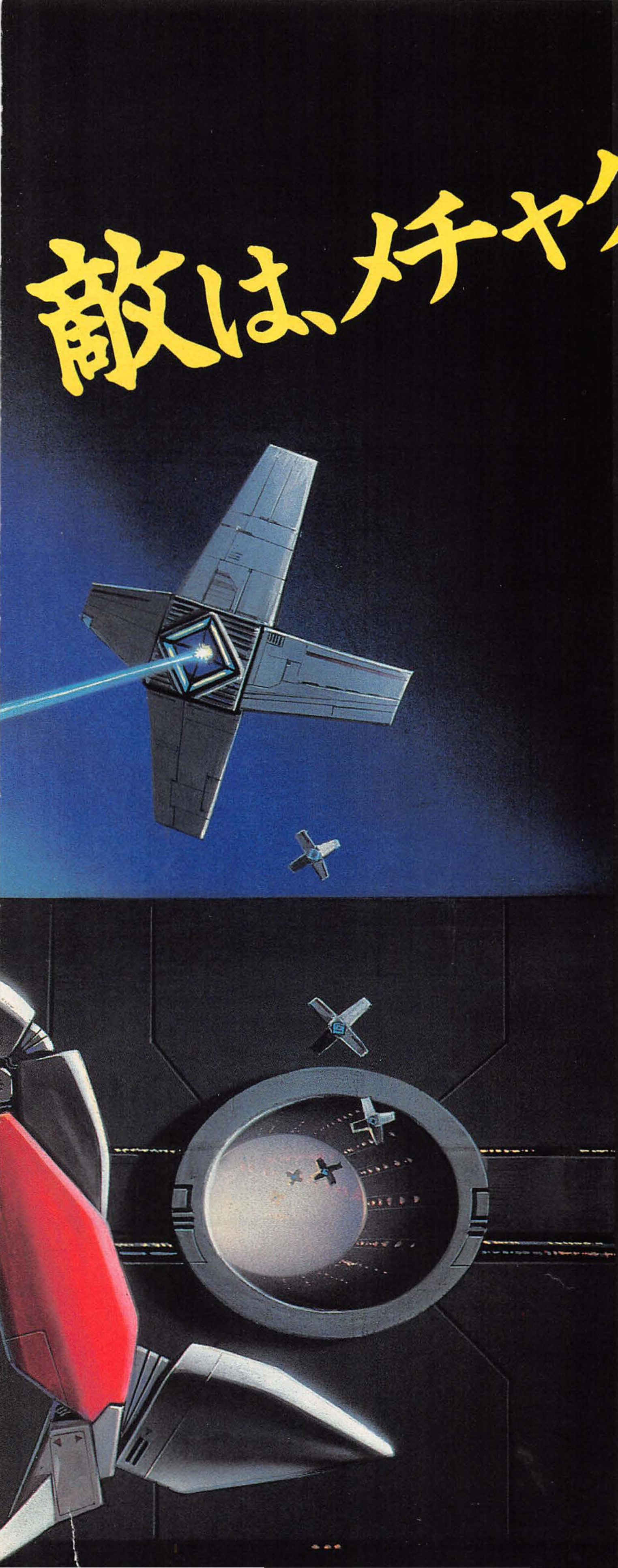
■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。　■製造元／㈱ナムコ　■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。



CROSS MEDIA SOFT
5月末
発売予定
ZION

敵は、メチャクチャ強い。



西暦2500年、地球は突如全太陽系惑星の征服をねらうギラン星によって、攻撃をうけた。

地球防衛軍の必死の反撃もギラン星の誇る無敵の超大型ロボット、サターンの前にはなす術もなく、地球防衛軍センターコマンドはあえなく制圧されてしまった。地球上のいかなる兵器も受けつけないこのギラン星大型ロボット、サターンを打ち破るにはセンターコマンドが研究開発中であった新鋭戦闘用合体メカ、ザイオンの完成しかない。しかし、開発中のザイオンの2号機、3号機は大型空母ヘルダイバーへ積まれ、ギラン星へともちさられてしまった。ザイオンを合体する唯一の方法はまず一号機を敵の手から奪いかえし、ワープフィールドをつかって、ヘルダイバーに追いつくしかないのだ。

●熱中度800%、アドベンチャー仕立てのアクションゲーム。●合体するたびに強くなる。力をたくわえ敵をうちやぶれ。●なんと、全部で8場面!タフでなくては戦えない。大型ロボット・サターンとの1対1の戦いがまっている。

超時空合体スペース・ファイト

ZION

ザイオン

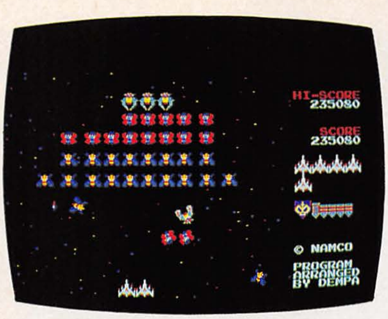
FM-7/NEW7/77

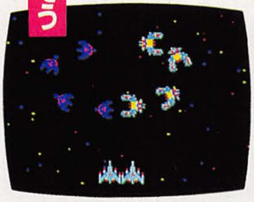
	Media	No.	PRICE
ZION	5" 3.5" CT	F-5006 F-3506 F-1009～10	¥6,800 ¥5,800

おもしろすぎてキーボードがかわいそう

Galaga

©㈱ナムコ










ギャラガ

FOR PC-9801
FD版:6800円

息をのむアクロバティックな飛行。次々に出現する多彩なキャラクター。これまで、ナムコットのMSX用ソフトでしか楽しむことのできなかった"ギャラガ"が、PC−9801シリーズ対応で発売になります。

パソコンの可能性を追求するDEMPAマイコンソフトが贈る、自信作です。

※FM版/1500版が近日発売されます。

本物だからおもしろい。………… マイコンソフト 新作発売中!!

©㈱ナムコ



Galaxian ギャラクシアン

FOR FM-7/FM-NEW7 FM-77

テープ版:3500円 FD3.5インチ:5800円

FMシリーズ対応のギャラクシアンが発売になります。サウンド、動き共、オリジナルの良さをできるかぎり再現しました。もちろん、XE−7/XE−77シリーズのジョイスティックに対応しています。エイリアンとの息づまるゲーム展開を心ゆくまでお楽しみください。

©㈱ナムコ



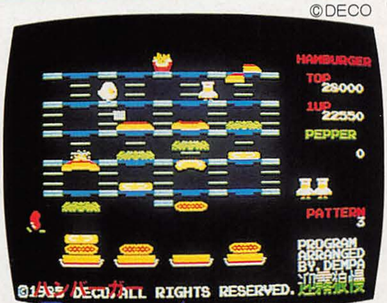
Dig Dug ディグダグ

FOR PC-6001mkII/SR/PC-6601/SR

テープ版:3500円 FD3.5インチ:5800円

モンスターを岩の下にさそい込み、一気に逆点!ディグダグの楽しさは、ユーモラスなキャラクターの動きと、頭脳プレイにあります。
PC-6001mkII/6001/SRシリーズ対応のプログラムがついに完成しました。今、最後のゲーム調整を行なっています。

©DECO



BurgerTime

FOR MZ-1500

QD版:定価4300円 ※X1用が近日発売になります。

巧妙に設定された階を、ソーセージ、目玉焼、ピクルスなどの敵キャラクタをかわしながら進みハンバーグを完成させる、人気ゲーム"ハンバーガー"が、MZ−1500で発売されます。唯一の武器は目くらましのコショー。敵をまとめてやっつけると、高得点がもらえます。

興 味

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

デーモン・クリスタル

本格的ムービング・アドベンチャー・ゲーム

不思議と謎に包まれた全30面を
MOVING ADVENTUREしよう!



X1用5月発売予定
堂々登場

MOVING ADVENTURE
The Demon Crystal

デーモンクリスタル FOR MZ-1500 QD版：4500円

ゲームの楽しみかた：あなたは「アレス」です。ファイヤーボールが唯一の武器。行手をはばむ敵をたおしながら、最終目的地である30番目の館へたどりつかなければなりません。

次の館へのカギは、かくされた部屋の中にあります。どの部屋にあるかはわかりませんが、カギを手にしていなければ、部屋の中へは入れません。

タランチュラ(毒グモ…100pts)、ウォリア(サムライ…100pts)、ゴースト(オバケ…300pts)、ダークウォリア(忍者…200pts)、カッパー(カッパ…500pts)、デーモンシャルド(1000pts)など、それぞれが「アレス」の行動をするどく察知し、立向かってきます。

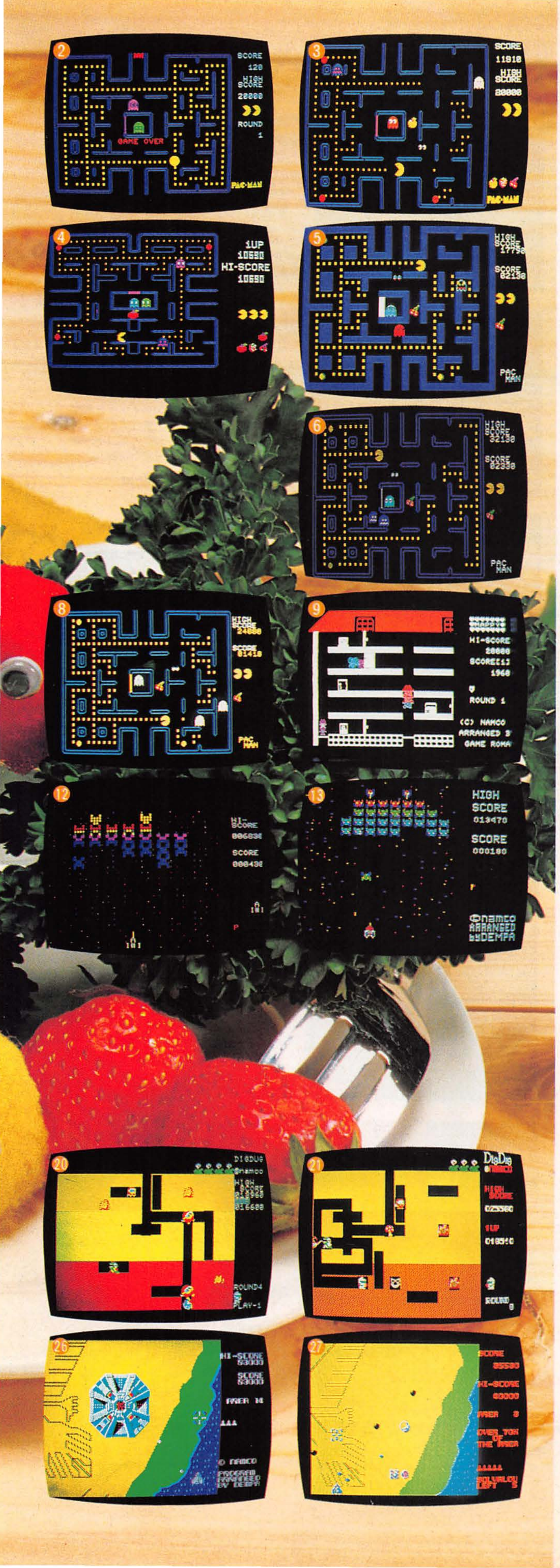
キミの思考力、判断力、そして敏速性が問われるまさに、リアルタイム・アドベンチャー・ゲームです。

深 新

さすがのナムコ

遊気凜凜





マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける頭脳集団ナムコ。

ナムコから産みだされた数々のビッグタイトルのゲームを

パソコンバージョンでお届けします。

どの作品もハードの限界にギリギリまで挑戦した自信作ばかり。

心ゆくまでお楽しみください。

PRESENTED by DEMPA



DISK VERSION 新発売

フロッピーディスク版

パックマン・マッピー・ギャラクシアン・ラリーX
ディグダグ・タイニーゼビウスmkII・ゼビウス

パックマン

❶FM-7テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
❷MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❸MZ-1500(QD)……定価4,300円
❹PC-6001mkII/PC-6601
テープ……定価3,000円
❺PC-8001mkII テープ……定価3,500円
PC-8001mkIISRテープ……定価3,500円
❻PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
PC8801mkIISRテープ 定価3,500円
PC-8801mkIISR
5インチ……定価5,800円
❼X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
❽MZ-2000/MZ-2200
テープ……定価3,500円

マッピー

❾MZ-700(1200/K/C(48K))
PCG共用テープ……定価3,000円
❿MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓫X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円

ギャラクシアン

⓬MZ-700/1200(48K)
テープ……定価3,000円
⓭PC-6001mkII テープ……定価3,000円
⓮PC-8001mkII テープ……定価3,500円
⓯PC-8801/mkII/mkIISR
テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII/mkIISR
5インチ……定価5,800円
⓰X-1/C/CS/CK
テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
● FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円

ディグダグ

⓱MZ-1500(QD)……定価4,300円
⓲PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)
テープ……定価3,000円
⓳PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
⓴X-1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
X-1D 3インチ……定価5,800円
X-1turbo (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉑FM-7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
● PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円

ラリーX

㉒FM-7/NEW7 テープ……定価3,500円
FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㉓MZ-1500(QD)……定価4,300円

タイニーゼビウス

㉔PC-6001/mkII/6601
テープ……定価3,500円

タイニーゼビウスmkII

㉕PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……定価3,500円
PC-6601/SR
3.5インチ……定価5,800円

ゼビウス

㉖X-1/C/CS/CK テープ
ソフト+ジョイスティック……定価5,900円
X-1D 3インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
X-1turdo (200ラインモード) 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価7,500円
㉗FM-NEW7/FM-7 5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円
FM-77 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価9,300円

ギャラガ

● PC-9801/E/F/m
5インチ……定価各6,800円

namcoオリジナル・ゲーム・シリーズ

MSX GAME SERIES



パックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

定価4,500円

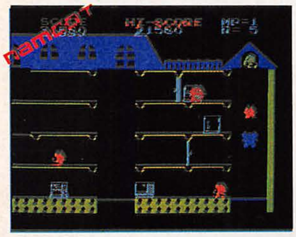


ラリーX



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

定価4,500円

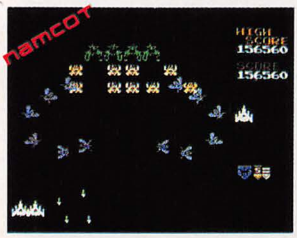


マッピー



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

定価4,500円

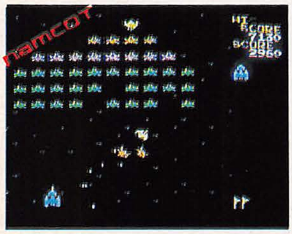


ギャラガ



相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

定価4,500円

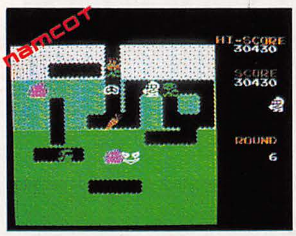


ギャラクシアン



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

定価4,500円

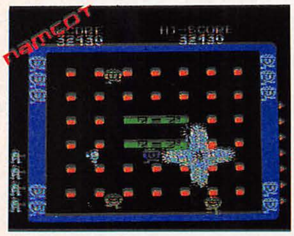


ディグダグ



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

定価4,500円

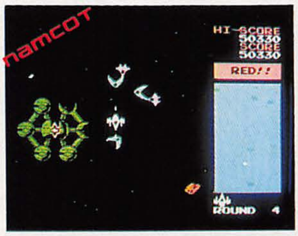


ワープ&ワープ



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつけろ。

定価4,500円



ボスコニアン



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

定価4,500円



キング&バルーン



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU!"

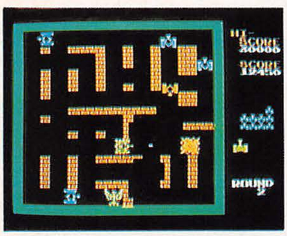
定価4,500円



エクセリオン

「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

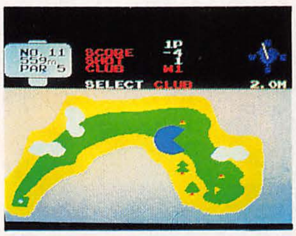
BYジャレコ　定価4,500円



タンクバタリアン

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

定価4,500円



MINI GOLF

ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。
コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定です。

定価4,500円

お求めは巻末に掲載の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

マイコンソフト

電波新聞社 出版販売部｜〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

namcot



©㈱ナムコ



05 ギャラガ 新発売 ¥4,500

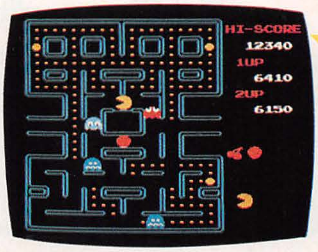
スペースシップ ファイターを操作し 凶暴な異星人ギャラガを撃破するのが君の使命だ。敵はミサイル、体当たり、編隊飛行……と予想もつかない攻撃をしかけてくる。最上段のボスはトラクタービームを発射して、ファイターを捕虜にしてしまう。そこで、捕虜になったファイターを取り戻して、威力倍増のデュアルファイターになろう。3面ごとのチャレンジングステージでは、ギャラガの撃破数がボーナス得点になるぞ!



01 ギャラクシアン

次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを、コスミックミサイルで撃破。一味違うスペースゲーム。

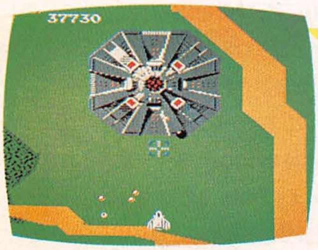
¥4,500
©㈱ナムコ



02 パックマン

点滅するパワーエサで立場が逆転。パックマンとモンスターの、手に汗握るユカイな追撃戦。

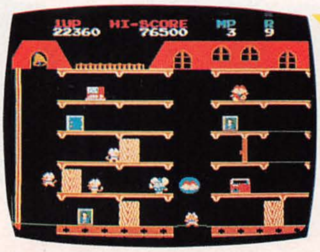
¥4,500
©㈱ナムコ



03 ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。豊富なキャラクターと神秘的な美しさで構成される新感覚ゲーム。

¥4,900
©㈱ナムコ



04 マッピー

正義感あふれる元気なポリス、マッピー。盗品さがして行ったり来たり、追って、追われて…キャットチェイス・ゲーム。

¥4,500
©㈱ナムコ

ファミリー コンピュータ™ 用カセットシリーズ

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料 1 本200円、 2 本300円、 3 本400円、5本以上送料サービス。尚販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。ファミリー コンピュータ は任天堂の商標です。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

namcot

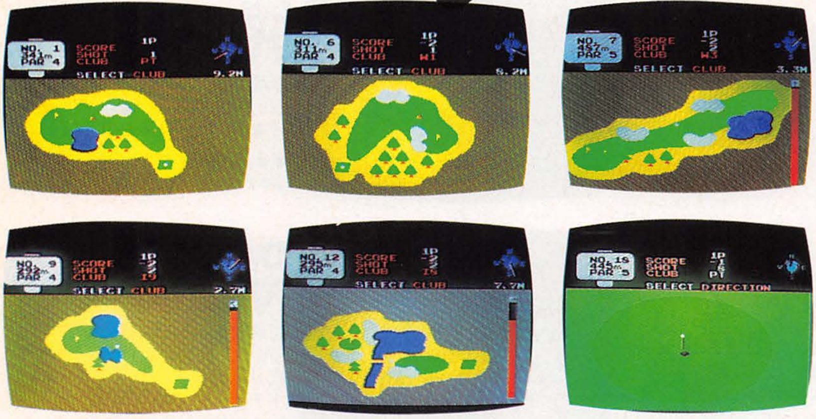
MINI GOLFを買うと成績が上がります?!

パソコンの独占はおやめください。

使用上のお願い: お父さん!



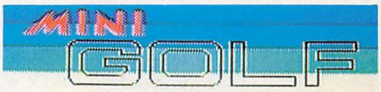
© ㈱ナムコ



スライス、フック、バックスピンも思いのまま。熱狂の全18ホール!!

ナムコットの新作MSXソフト「MINI GOLF」が4月10日、全国いっせいに発売されました。ストローク・プレイ、マッチプレイもでき、2倍楽しめる内容になっています。

コース構成も本格的。バンカー、フェアウェイ、ラフ、ティーグラウンド、OB区域、芝目、ウォーターハザード、立木、風など、本物のゴルフプレイそのままの設定がしてあります。



■ミニゴルフ三つの特長

1. 操作がわかりやすく、手順は常にコメントとして画面に表示されます。
2. グリーンの芝目が複雑に構成され、より本物に忠実なパッティング感覚を生みます。
3. クラブや打球の方向の基準はコンピュータが、指示してくれます。

MSX用ROMカートリッジ　定価4,500円

GAME CENTER ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

■発売元：電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885
西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局0963-80-7500 鹿児島支局0992-26-3630

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

操作性バツグンの本格的ジョイスティック

業務用ジョイスティックを設計基本にした
優れた操作性と耐久性を備えた
ポイントのかせげる
8方向ジョイスティックです。

2トリガーボタンで
セパレート・ショットのソフトを
より高度なフィーリングで楽しめます。

底面のスライド・スイッチを切替えることで
レバー操作を右手
左手に持替えることのできる
マニア向け設定がされています。



オリジナル2トリガージョイスティック XEシリーズ



XE-7
FOR FM-7/FM-NEW7
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

XE-77
FOR FM-77
(プリンタ・ポート接続用インターフェース付)
定価 6,800円

※ソフトはFM-7ゼビウス、FM-7ディグダグに対応
※ジョイスティック部のみはXI/PC-6001/MSX各シリーズ対応

XE-1
FOR X-1シリーズ
PC6000シリーズ/MSX
定価 3,900円

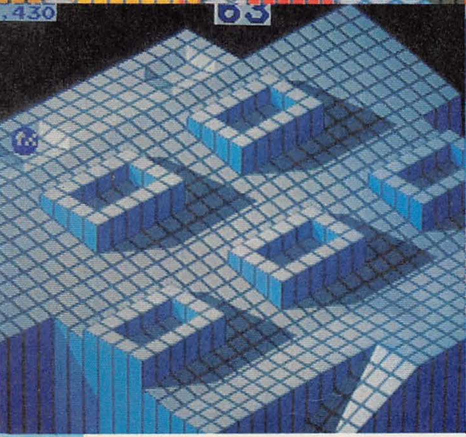
ハイスコア重視設計

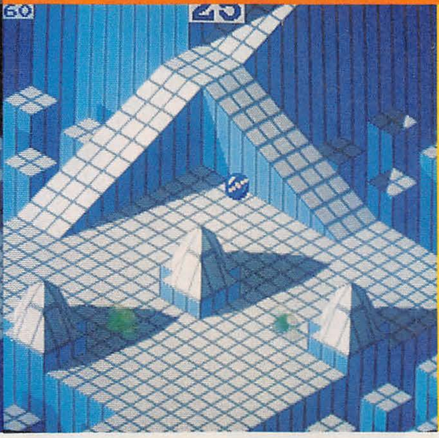


おいしいソフト
MSX
メモメモ ゲームソフト
おいしいソフトは
大好きでっす。
またまた新発売！
コナミのピンポン ¥4,800
卓球がこんなにステキなスポーツ
だなんて知らなかった。
ドライブ、カット、スマッシュ、
もひとつおまけにバックハンドまで
使える。高速ラリーが君の手の中で
繰り広げられる。
Konami's PING PONG™
近日発売
ハイパーラリー ¥4,800
HyperRally™
今、世紀のビッグレース『ハイパー
ラリー』の旗が振られた。パワーを
全開させ、ロードをつっ走れ。君の
テクに操られたマシンは、数々の
障害を乗り越えゴールを目指すのだ。
カタログをご希望の方は、封筒に、カタログ請求券と切手100円分を同封のうえ、住所・氏名・年令・職業・お手持ちのハード名を明記し、下記住所までお送り下さい。
■通信販売でもお求めできます
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格＋(送料500円)の合計金額をお送り下さい
●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んで下さい 振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡下さい
〈振込先〉コナミ株式会社協和銀行・市ヶ谷支店・普通249736
Konami® SOFT WARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5076160
TOKYO (Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360
カタログ請求券 BASICマガジン 6月号



MARBLE MADNESS





©(株)ナムコ
Written by
響 あきら



ナムコから，ニュー・タイプのビデオ・ゲーム「マーブルマッドネス」が発売になりました。

このゲームは米国アタリ・ゲームズ社によって開発されたもので，アップライト・タイプのゲーム機につけられたトラックボールで，画面上の〝マーブル(おはじき)〟を移動させていくという内容です。

面数（RACE）は全部で五つ。一つ一つの面が難解な坂道で構成されています。

そのゲーム性もさることながら，美しいグラフィック画面とサウンドは，ほとんどの人を感動させてしまう力を持っているといえるでしょう。

今月は，1RACEから6RACEまで全画面をご覧に入れましょう。

Let's play

トラックボールで青いボール（2P側は赤いボール）を操作して，このボールを制限時間内にスタート地点からゴールまで運んでください。制限時間内にゴールできないときは，Game Overとなってしまいます。ゴールしたときのタイムがつぎのRACEタイムに加算されるので，早いタイムでゴールインすれば，それだけつぎの面で有利になります。タイム制なので何度死んでもかまわないのですが，それだけロスタイムとなりますから要注意。

プレイ中，いろいろなワナがあなたの進路を妨害します。これらのワナを，できるだけ少ないタイムロスでクリアしなくてはいけません。

また，このゲームでは，2人同時プレイが可能です。友達と一緒にプレイすれば，迫熱するRACEになることまちがいなしですよ！

1RACE

① Fence　柵

1面では，危険なところに柵がついています。あなたのボールを，あたたかく受けとめてくれます。

② Bonus　ボーナス

タイルに，数字が書かれています。数字の上にのればボーナスですが，行こうと思っても，道はなし。さて，どうやって…？

2RACE

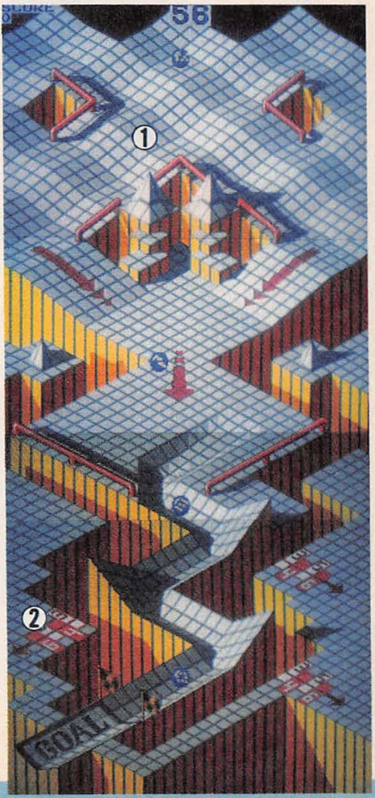
① Black Ball　ブラック・ボール

あなたの最大のライバル，ブラック・ボールの登場です。こいつはプレイヤーのボールよりも質量が何倍もあるらしく，まともにぶつかったのではは じき飛ばされるのがオチ。ここでは，逃げるがカチ。

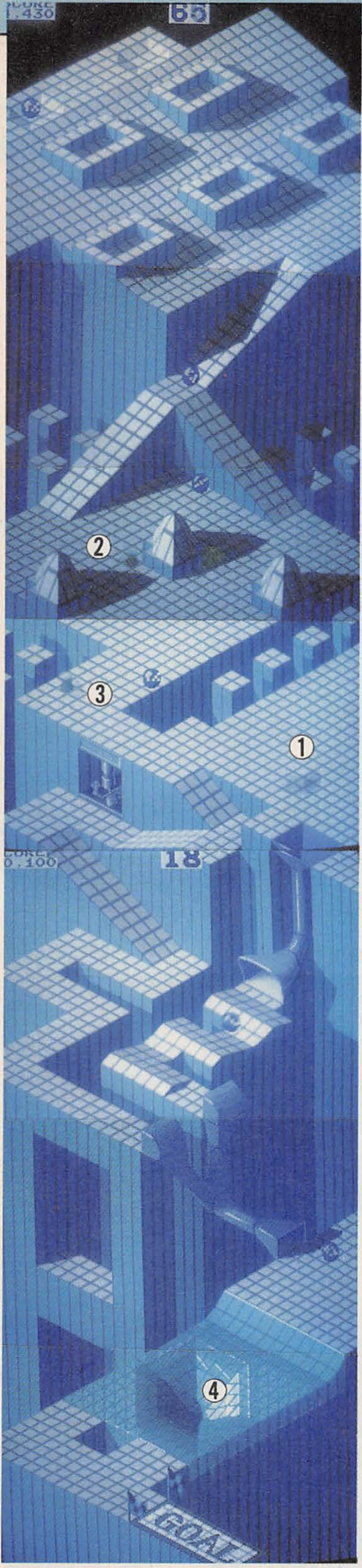
② Green Mouser　グリン・マウサー

モタモタしていると，ま上からパックリと食べられてしまいますよ。そのうえ，プレイヤーのボールがグリーン・マウサーに触れるだけで気絶してしまうので，注意，注意。

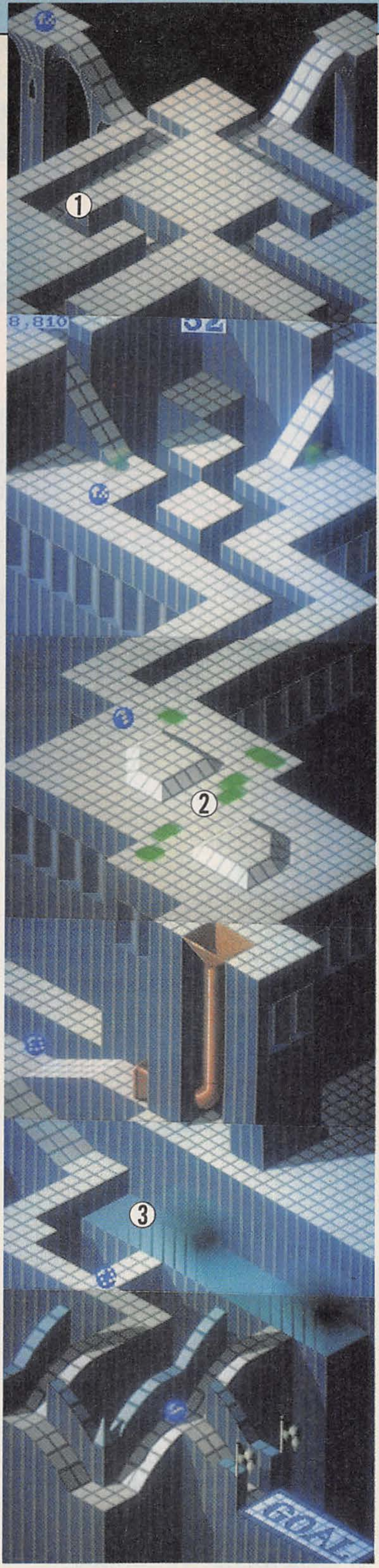
●第1面



●第2面



●第3面





▶前もうしろも…どうしよう!!



▶目を回すボール

③ Up & Down Bridge－アップ・ダウン・ブリッジ－

これとグリーン・マウサーの混合攻撃は初級者にとっては難関の一つだし，エキスパートでもよくミスをするところです。ブリッジが下に降りた瞬間にグリーン・マウサーの横をサッと通り抜けて，わたりましょう。

④ Hollow－くぼみ－

ゴールはもう真近。でも，安心してはいけません。くぼみではプレイヤーのボールをうまく操作できないので，くぼみに入る前の方向が大切です。一度死ぬと何回も繰り返して死ぬことがよくあるので，細心の注意をはらってください。

3 RACE

① Maze　迷路

慣れないうちはあせらず，ゆっくりとでましょう。確実な操作が，早くこの迷路をぬける決め手です。除々にスピードをつけて。

② Slime　スライム地帯

スライムに近づくと，シューッと飲み込まれてしまいます。二つある台地の部分は，スライムがあがってこない安全地帯。ここにのって待ち，スライムが道をあけたときがチャンス。

③ Wave　波動

二つの波形が移動していきます。波の位相は決まっているので，うまく谷間の部分に入って進んでください。波が苦手な人は，下を回り道しましょう。

4 RACE

① Start　スタート

ぼんやりしないで，Let's go！

② Cleaner－三つ子のそうじ器－

ブーンと，ボールを吸い込んでしまいます。急いで横を走り抜けましょう。

③ Rival　再び好敵手

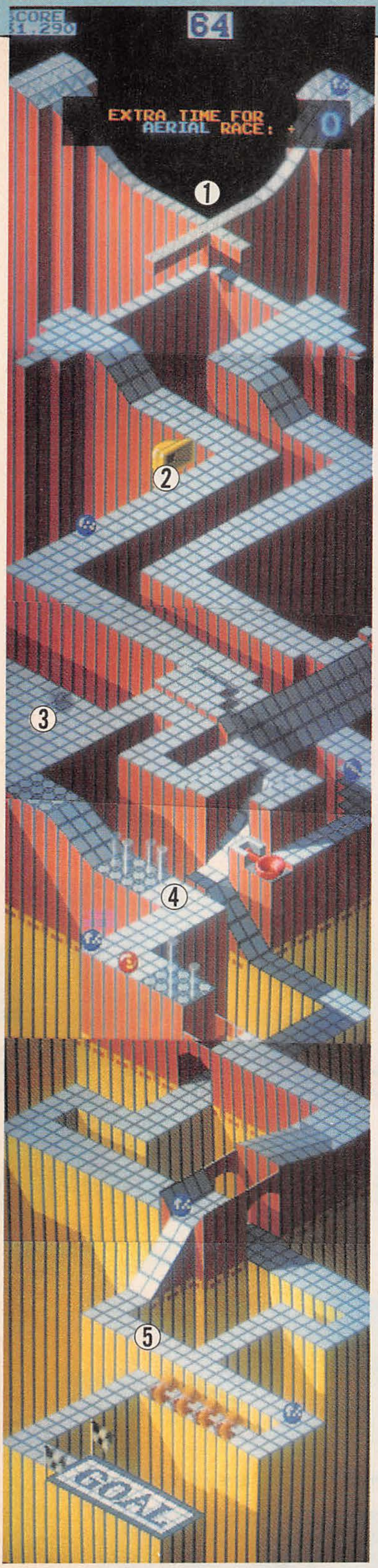
またまた，ブラック・ボールの登場です。こいつには，本当に最後の最後まで苦しめられます。ここでは，投岩器で飛ばされて落ちてくるときにブラック・ボールをこわしてしまえば最高なのですが，できなかったときはやはり逃げるしかなさそうです。

④ Stick　ニョキニョキの3連続

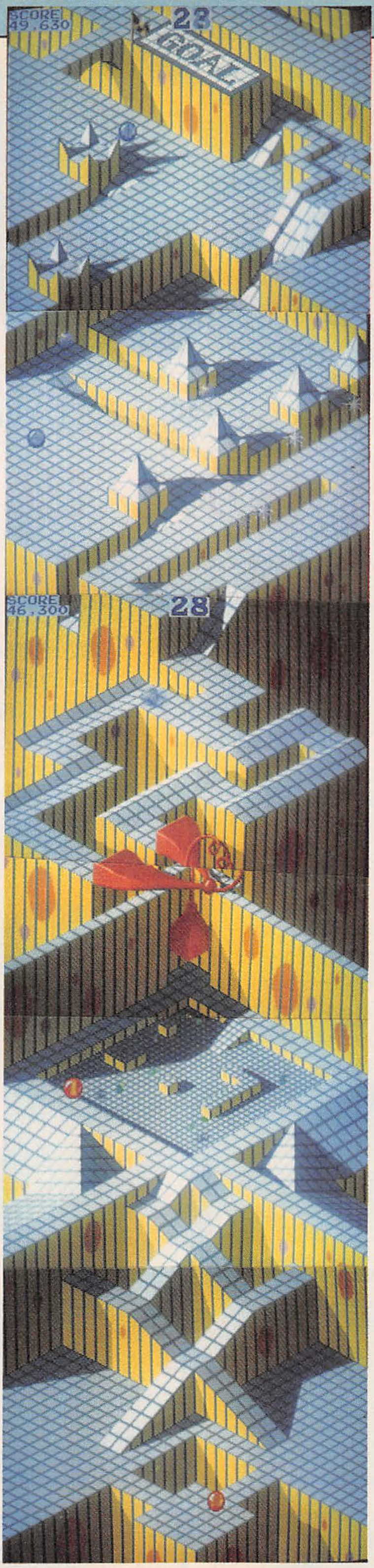
地面から，棒がニョキ，ニョキととび出してきます。出かたにはいくつかのパターンがあり，そして必ず少し間のあくときがあります。この二つを読みとることが，ここを楽にクリアするコツです。

⑤ Hammer　かなづち

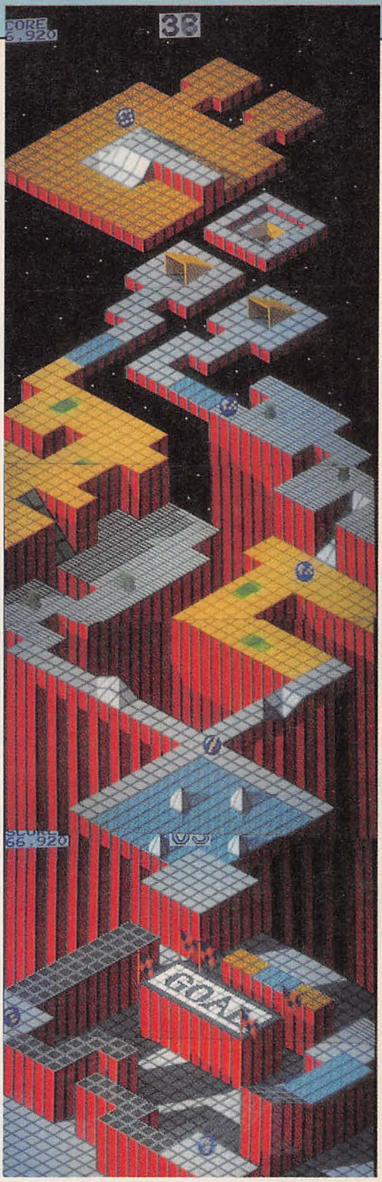
●第4面



●第5面



●第6面



中級者にとっては，この場面は最大の難関。このワナのために，5RACEへ行けない人が少なくないはずです。

ということで，ここを軽くぬけられるようになったら君も上級者の仲間入り。がんばって必勝法を見つけ出してください。「習うより慣れろ」といいますからネ！

Epilogue

いかがでしたか？　今月号のボクの説明は，ここまでです。えっ，テクニックがあまり載ってないって？

「マーブルマッドネス」は，操作方法に慣れていないせいもあり，とても難かしいゲームです。でも，それだけに質の高〜いものだといえます。今回は，読者の皆さんに〝見つけ出す楽しみ〟を味わっていただきたいと思い，あえて攻略法を書きませんでした。わかってくれるかな？

5・6面の紹介と，くわしいテクニックは，来月号で掲載する予定です。それまでに，皆さんもウデをみがいておいてくださいネ。どしどしレポートをお待ちしています。

最後に，「マーブルマッドネス」で本当に上手になるには，何度もいうように慣れることです。そして，このゲームには，何回もプレイさせる魅力があるのです。全面クリアすれば，ブリティッシュ・ロック調のすばらしいサウンドが，キミの成功を祝福してくれることでしょう。



あの戦略的穴掘りゲーム「ディグダグ」が戦略的ガケクズシ・ゲームになって帰ってきた!!それが,「ディグダグII」なのだ。なつかしのキャラ，プーカやファイガーが，こんどは地上(島の上)でせまってくるぞ！

by ㈱ナムコ Written by EXCHANGER



新技ガケクズシ

そこで，ガケクズシというテクを使いましょう。島の上には，クイがあちらこちらにあります。ドリル・ボタンをたたいて地面にヒビを入れ,島を二つに割りましょう。島は，小さいほうがくずれて沈みます。これを使って，モンスターを沈めると，高得点が得られます。

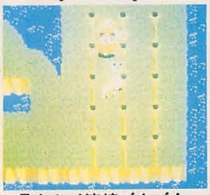
1匹 1,000pts.	2匹 2,000pts.	3匹 4,000pts.
4匹 7,000pts.	5匹 10,000pts.	6匹 15,000pts.
7匹 20,000pts.	8匹 30,000pts.	9匹 50,000pts.
10匹 80,000pts.		

また，モンスターがいるいないに関係なく，土地をくずすと100pts入ります。

ところで，土地くずしをしたあと，そこでじっとしていると，ディグダグは「オットット」と海に落ちそうになってしまいます。すかさず，レバーを陸のほうに倒しましょう。

基本テクニック&ハイテクニック
ブクブクポン

主人公のディグダグは，かつての武器ポンプをドリルにもちかえたけど,SHOUTボタンでプーカたちをパンクさせるテクニックのブクブクポンは使えます。おなじみのやりかたで，ファイガーやプーカは3段階にふくらみ、それ以上ふくらますと破れつ。ふくらましているときはモンスターは動かないし、あたっても死なないので通りすぎることができます。ブクブクポンで島の上にいるモンスターを全部破れつさせてしまえば，ラウンド・クリアだけど，これでは点数がのびません。(200pts～400pts.)。


見たか！連続ブクブク



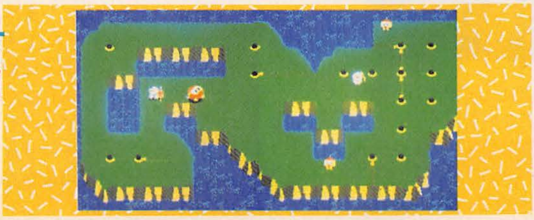
1面



2面


旧ディグダグは穴掘り専門

3面



4面



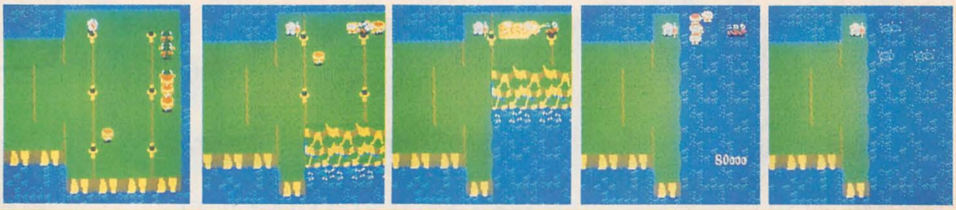
モンスター集め落とし

ハイスコアラーを目指すには，モンスターを集めるテクが絶対必要です。

モンスターは，地面に入ったヒビの上を歩けません。目変化してヒビを横切るだけです。これを利用して，１本の長いタテ線の上を行ったりきたりしていると，モンスターがディグダグのまわりで目変化してだんだん集まってきます。ここがネライ目！ ワナを作っておいて，一気に落としてやりましょう。

７面などは，これを使えばラクラク全滅させられます。

※ただし，この場合は，横から火を吹くファイガーに十分注意してください。また，ヒビのはしっこにいるときは，左右だけでなく上(下)からの目変化にも注意してください。



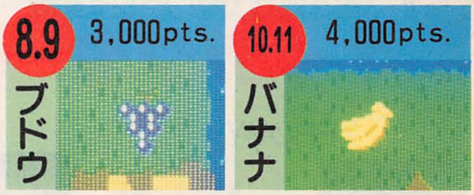
みごとに整列してしまったモンスター　最後のヒビを入れてしまえば…　今ごろ騒いでも遅いのだ　改心の８万点　ハイ，サヨナラ～！

ベジタブル・ターゲット

高得点をだすためには,ベジタブル・ターゲットを取るのもコツ。ベジタブル・ターゲットは,島の一部を３か所くずすと，島のどこかに出ます。

（16面までは出るターゲットはきまっていて，あとはランダムです）







とにかく，高得点をだすためには，ガケクズシを多用するためのパターンを作ってしまうことです。後半の面では，８万点や５万点が，かなりだせます。また，カウンターは100万点でストップです。

※万一，不可抗力でやられてしまってもゲーム機はたたかないように!!

5面



6面



7面



8面



9面



10面



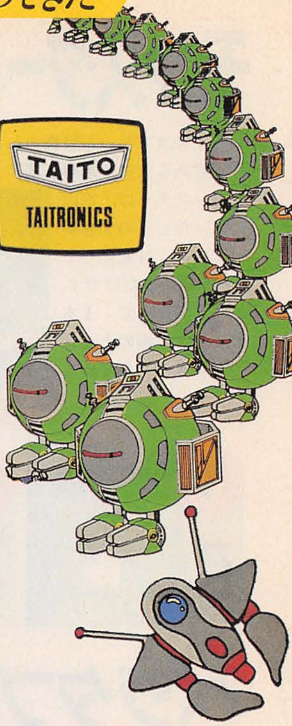
※本号で掲載したディグダグIIのマップは，旧バージョンのものです。地域によっては，これとは異なる画面設定のものが出回っている場合もあります。ご了承ください。

VIDEO GAME

あのインベーダーゲームがリフレッシュされて帰ってきた

リターン オブ ザ インベーダー
RETURN OF THE INVADERS

TAITO TAITRONICS



by タイトー Written by EXCHANGER

はじめに　日本中をブームに巻きこんだ，ビデオゲームの先駆者，あのINVADERが，パワーアップして帰ってきた。グラフィック，ミュージック共に良いできで，旧インベーダーのテクニックがほとんど使えるというところもなかなかのもの。新たなインベーダー軍団をむかえ撃て。



いっぱいあるぞ！

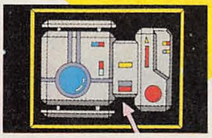
キャラクター紹介

ゼロービィ XEROVY



マイシップ。ミサイルは2連射可能。武器を搭載(とうさい)すると，パワー倍増。

ゼロガード XERO-GUARD



プレイヤーを守るバリケードの役目をしているこのキャラクターは15発で破壊できます。また，連結している部分だけ撃つのもテクです。

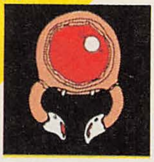
ゴーラル GORAL



ビームの幅が広がる。実戦でも役に立つし，チャレンジング・ステージも楽。唯一の欠点は，間打ちがやりにくくなることです。

ザイコン ZICON





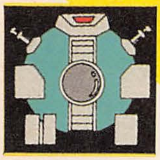
画面上部および中心にいる敵。3匹以上残すと，チャレンジング・ステージに移れます。

ZEROVYの武器紹介

ときどきあらわれるＵＦＯが武器を搭載していることがあります。武器をこわさないように，ＵＦＯのみをやっつけると，武器をうばい取ることができるようになります。



レガード LEGARD



中央部以外にミサイルを当てると，高速ではねかえしてきます。やっつけると，中からインベーダーが出てきて，体当りしてくる，ユダンできない敵です。また，撃つ高さによって，400,800,1600点が入ります（低いほうがよい）。たまに，工事人？が出てきて，撃つとこれも10,000点！がもらえます。

ガゼル GAZEL



これを装着すると4連射ができるようになります。実戦にはあまり役に立たないが，チャレンジング・ステージでは効果的。たいていＵＦＯが最初に持ってくるのがこれ。

ガウル GOWL



敵を貫通して，1発で，1列すべてをたおせる強力な武器です。面クリアには最適です。チャレンジング・ステージには不向き。ただし，ＬＥＧＡＲＤだけは，貫通してきたビームに当っても死にません。



必殺ワザ

①**名古屋撃ち**：一番下まできたINVADERの出す弾は当っても死なないということを利用するテク。旧インベーダーの必殺ワザです。

②**LEGARD返し**：LEGARDにワザとはねかえさせて，他のINVADERをやっつける技。

この技をマスターすれば，インベーダー軍団の撃退力は十分でしょう。

どうなったらゲームが終わるのか

ＸＥＲＯＶＹが全部やられた場合，もしくは，侵略された場合は，GAME OVERとなります。

チャレンジング・ステージにチャレンジ



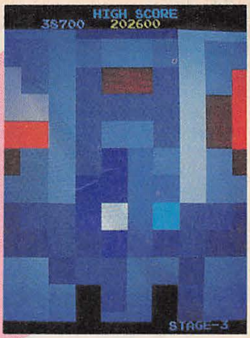
ZICONを3匹以上残すと，チャレンジング・ステージになります。ZICONを奇数匹残すと1万点，偶数では2万点，9匹残すと3万点のMOTHER SHIP（マザーシップ）が登場します。ただし，強さでいうと，1万点シップが一番強いので，1万点を出して，ザコを200匹殺すほうが得だということ覚えておきましょう。

はねかえりINVADER



撃つとはねかえり，空中を舞います。見分けはつかないのですが，出現場所がきまっています。高さによって400，800，1600点が入ります。位置を覚えて正確に取ろう。

RAINBOWボーナス



下から2段目までのINVADERを一番最後に残すと，RAINBOWボーナスです。10010～？。下2ケタの10点というのは，レインボーをやったということをあらわしています。

UFOの得点

UFOの得点は，旧インベーダーと同じ法則できまります。点は500,1000，1500，3000点です。

横ずれINVADER情報

17面以降に1匹だけ中途半端なINVADERがいます。こいつを残しておくと侵略が速くなるので，早目にやっつけてしまいましょう。

難しいラウンド攻略法

ラウンド6

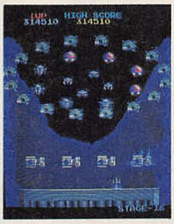
LEGARDが回っています。よーくねらうように!

ラウンド12



全部で36匹のLEGARDが登場します。LEGARDをやっつけるのはたやすいのですが，その後に出てくる，INVADERが恐い! 行動パターンをよく見て，対処しましょう。

ラウンド16

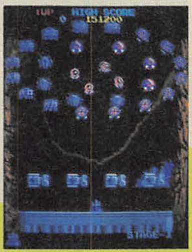


ひえー，LEGARDがこんなに回って! ひたすら撃つしかありません。侵略されそうになったら名古屋撃ちで決めましょう。

敵のフォーメーション

敵のフォーメーションは，5種類あります。

タイプ1



回りながら攻めてきます。ZICONは4匹しかいません。LEGARDは，とても撃ちにくいので，よーくねらって撃とう。

タイプ2



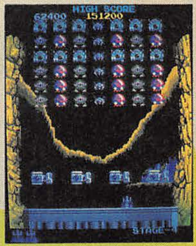
旧インベーダーと同じ型で，9×5にきれいに並んでいます。UFOをねらうのに最適のフォーメーションです。ZICONは9匹います。

タイプ3



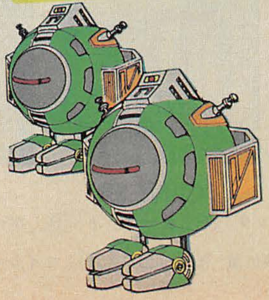
下の2段と，上の1段がずれています。そのため，レインボーをねらいやすくなっています。チャレンジング・ステージをねらうためには間撃ちをマスターしましょう。ZICONは7匹います。

タイプ4



タテに侵略してきます。XERO－GUARDの連続部分から撃つようにしましょう。LEGARDもやっつけられますよ。ZICONは6匹います。

タイプ5



タイプ2の間を広げたタイプです。侵略が速く，端は撃ちずらいので注意。ZICONは9匹います。

VIDEO GAME



「香港の夜景」と呼ばれているステージ

RAIDERS5

by UPL

Written by 響 あきら

レイダース5とは…

4方向レバーと，ビーム発射ボタンでマイシップを操作。このゲームの目的は，制限時間3分以内にターゲットをすべて破壊してEXIT(出口）から出ることなのです。

●Game Rules

★マイシップは，何かモノにあたるまで前進し続ける。

★マイシップは，横にブロックがないときは曲れる。

ルールを聞いただけではどういう意味かよくわからないかもしれませんが，プレイしてみると簡単に理解できるはず。

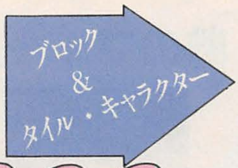
とにかくLet's play RAIDERS 5

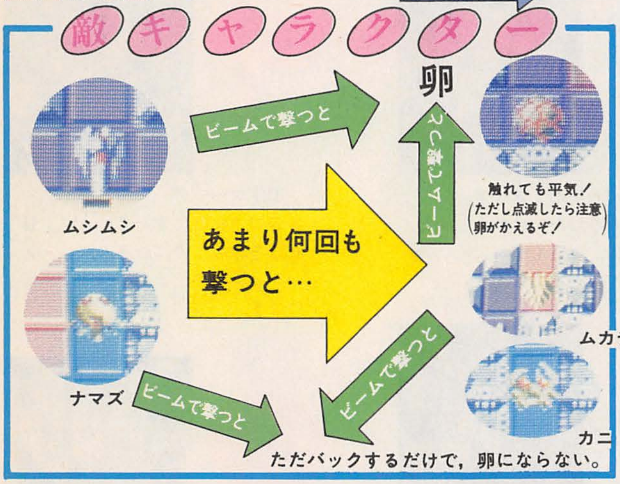
★キャラクター・インフォメーション

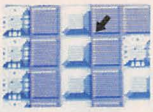
シルバー・シップ



君が操作するバトル・シップだ!







ノーマル・ブロック

基本的なブロック。ビームで撃てば破壊できる。



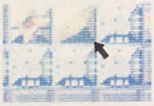
ハード・ブロック

ビームで撃っても破壊できない。硬いヤツ。



リターン・ブロック

破壊可能だけど，マイシップが通過すると再びブロックに戻ってしまう。



ボーナス・ブロック

破壊すると1000ptsもらえる，うれしいブロック。



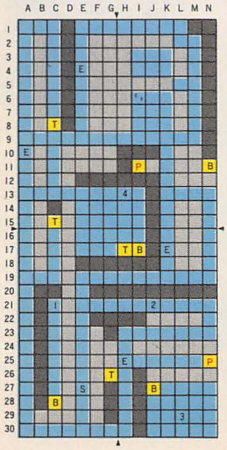
シークレット・ブロック

なぜか，点滅しています???

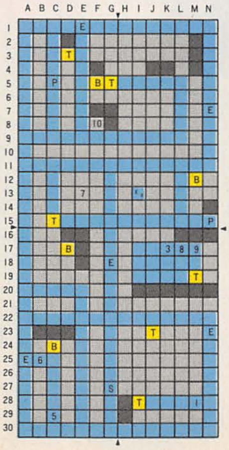


ターゲット

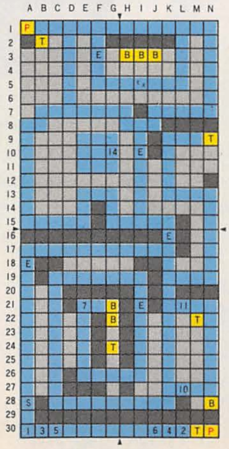
これを全部破壊するのが，このゲームの目的で，500ptsです。



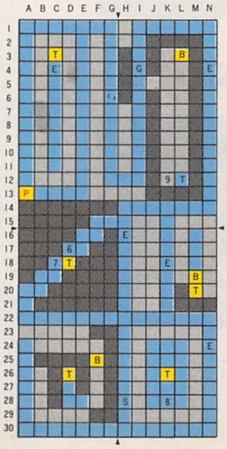
SCINE1



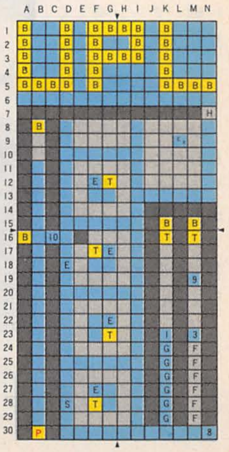
SCINE2



SCINE3



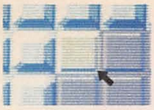
SCINE4



SCINE5

□：ノーマル・ブロック　□：ハード・ブロック　T：ターゲット　B：ボーナス・ブロック　P：パワー・パネル

E：ムシムシの初期位置　E'：ナマズの初期位置　EX：出口　S：マイシップの初期位置　H：シークレット・ブロック



EXITパネル

ターゲットをすべて破壊すると開く。



デスパネル

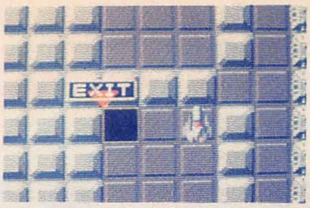
なんとも不気味なタイル。



パワーパネル

通過すると，一定時間内パワーアップして敵に体当りができるもの。

注）敵やブロックなどのキャラクター名は正式には決まっていません。私が勝手につけたものです。読者の皆さんも，このネームにとらわれず，ステキな名前をつけてみてください。



急げ！出口から脱出せよ！

ノーミス・シューティング・ボーナス

ステージ・クリア時のボーナスで，残りタイム×30のほかにノーミス・シューティング・ボーナスというのがあります。これは，そのステージで空射ちをしない，つまり，撃ったビームを敵やターゲット破壊可能なブロックに必ず当てるともらえるボーナスです。



テクニック集

あちらもこちらもターゲット

ターゲットは，はじめから見えるものだけでなく，つぎつぎと出現するのです。その場所，順番を覚えることが，クリアへの近道です。

もっと接近しましょ♪

ビームの射程距離は，５ブロック分と短くなっています。ターゲットや敵の撃ちミスをしないように。

はじ撃ち

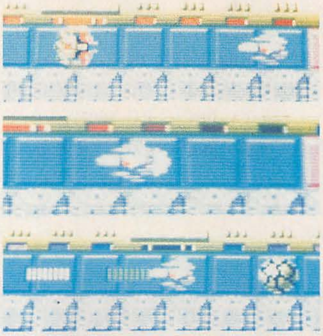
ビームの当り判定は，意外と大きい。連射すれば，正面からはずれた横道の敵を撃つことができます。

卵は味方

憎い敵も，卵になるとかわいく見えるもの。ルールで説明したように，マイシップは何かモノにぶつかるまで前進し続けますが，そのモノとは卵でもいいのです。卵はビームで撃って移動できますから，お忘れなく。

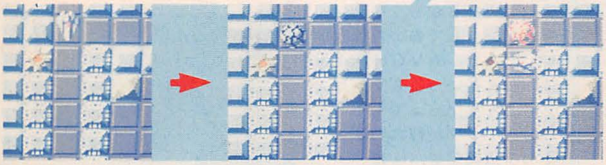
すり抜け

ムシムシやムカデと接触するしゅん間にビームを撃つと，そのまますり抜けることができます。ハイテクだけど，ぜひともマスターしてほしいものです。



このテクニックなしでは，高得点はムズカシイ。

撃ちにくいターゲットも，卵を使えば，ホラこのとおり，楽らく!!



パワーアップは有効に

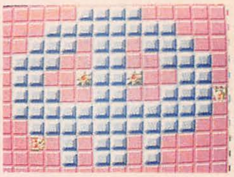
パワーアップは，あくまでも面クリアやターゲット破壊を助けるもの。敵を追いかけてばかりでは，かえって苦しくなるだけです。タイミングよく取りましょう。

終わりに

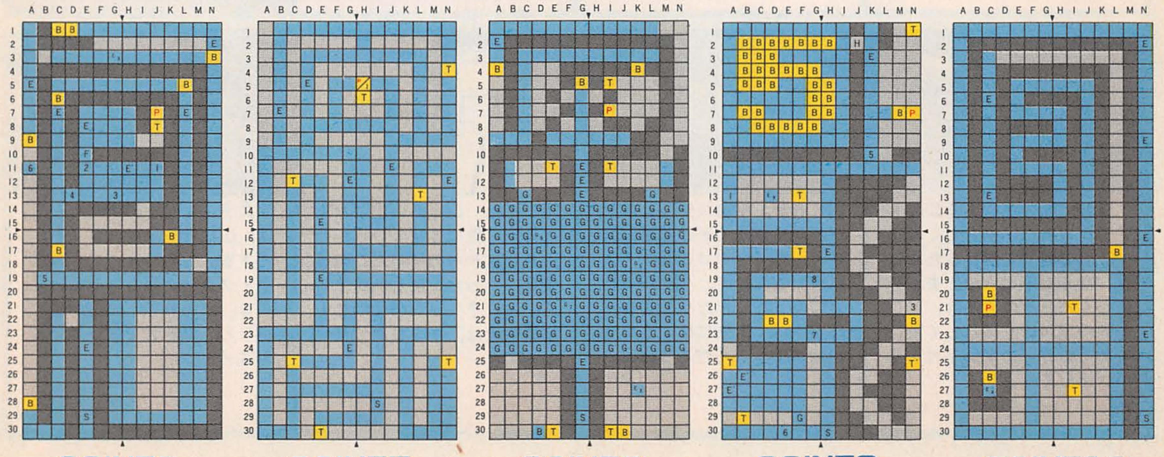
この「レイダース５」は，ＵＰＬからプレイヤーに対する挑戦です。人よりはゲームが得意だと思っているキミ，ＵＰＬの挑戦を受けてみてはどうだろうか。つぎつぎと繰り出されるあっと驚くステージを，君は解くことができるかな？



頭を使って迷路をクリアしていく



あれっ、これはドクロの顔



SCINE6　SCINE7　SCINE8　SCINE9　SCINE10

Ⓖ：リターン・ブロック　Ⓕ：リターン・ブロック２（最初から変化した状態のもの）　数字：ターゲットの出現する位置と出る順番

お願い　レイダース５は、チャレンジ・ハイ・スコアのコーナーでは、１コインによるスコアを競います。その際、備考欄には、ステージ数も明記してください。

チャレンジ・アドベンチャー・ゲーム

「タイムトンネル前編」(BOND SOFT)





Written by 山下　章

Hello！　早くも6月，梅雨の季節，ジメジメした毎日はイヤだねェ。だけどボクは，ひとつだけ6月にウレシイことがあるんだ。何をかくそう，来たる6月2日がボクの満21才の誕生日なのさ！　読者のみなさん，ヨロシク（いや，べつに誕生日のプレゼントを要求しているわけじゃないヨー？）。

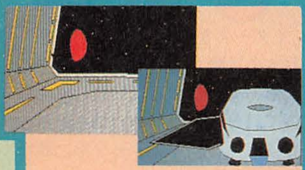
さて，今月はハドソンの「デゼニワールド」を紹介しよう——と思っていたんだけど，まだ完成していないということなので予定変更。かくれた名作として名高い，ボンドソフトの「タイムトンネル」を前・後編に分けて2か月で紹介しちゃおうというスーパー企画をたてた。このソフトの完成度はボクが保証するから，プレイしたことのない人もこの特集を機会にぜひチャレンジしてみてくれ。

なお，このソフトは，PC-8801/mkII/SR, PC-8001mkII/SR, PC -6001mkII/SR, X1/C/D, MZ-K/C/700/1200/1500用のテープ版が4,300円，PC-8801/mkII/SR用のディスク版が5,800円で発売されている。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

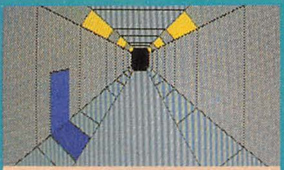
あらすじ

前作「タイムシークレット」で，地球をねらうダナーク人を倒すための武器を手に入れたキミは，それを持って植民星のファラス星へとむかった。ところが，そのと中で宇宙船がいん石群と激突！せっかく手に入れた武器は，宇宙のもくずと散ってしまった。こわれかけた宇宙船を操縦してキミがやっとたどりついたのは，ベガサイド星の宇宙ステーション。さて，どうやって地球をダナーク人の魔の手から守ればいいのだろうか？

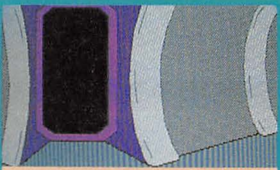


宇宙ステーション

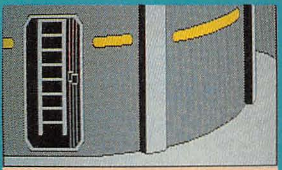
ゲームは，惑星ベガサイドの軌道上に浮かぶ，宇宙ステーションからスタート。ここは宇宙船の発着ドックだ。あることをすると，写真のように宇宙船が出現するんだ。

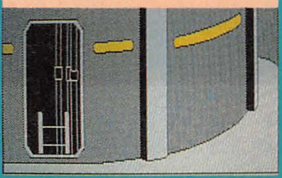


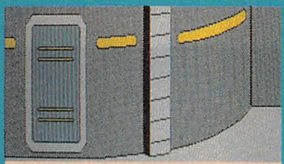
スタート地点の南には，こんな通路がある。ここの西側のドアは，どうしても開いてくれない。でも，ドアのむこう側の部屋にはぜひとも入ってかなくちゃ。まあ、直線的な方法では無理だろうけどね。



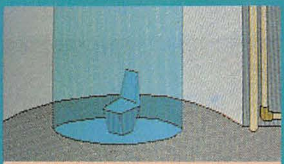
宇宙ステーション内は，部屋の配置などわりとゴチャゴチャしているから，キチンとマッピングしておいたほうがいいだろう。AVGの第1歩は，なんといってもマッピング。どんなゲームでもちゃんとしたマップが作れれば，キミも1人前の冒険者だ！



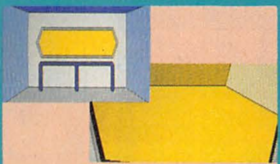




通路の西の奥にあるこのドアも，なかなか開いてくれない。このドアを開けるためには，なみなみならぬ工夫が必要なんだ。その方法は，どこか別の場所に情報として書いてあるので，まずはそれを見つけ出してみよう！



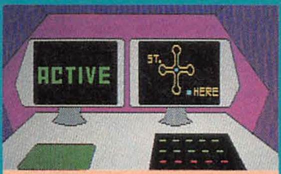
これが，宇宙ステーションと惑星ベガサイドとを結ぶ転送ルーム。キミはここのイスにすわるだけで，2か所を自由に行ったりきたりできるんだ。きっと，未来にはこういう設備ができるんだろうねェ。



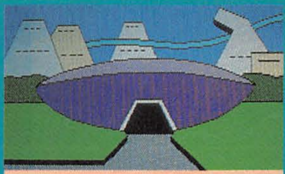
ここは，いったいどこなんだろう？壁にとりつけられた大きな窓からのぞいたこの風景は，いったい何を意味するんだろう？——この二つのナゾの答えは，キミ自身で考えてみてネ。



ステーションの天文台からは，広い宇宙を見渡すことができる。もちろん，ファラス星・ダナーク星もちゃんと見える。だあれ？　地球が恋しいなんて泣き言を言っている人は！

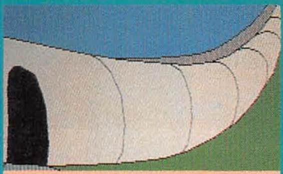


ここが，宇宙ステーション内のコントロール・ルーム。パスワードさえ知っていればきミはステーション内のさまざまなものを制御できる。パスワードは，マニュアルをよく読めばわかるョ。

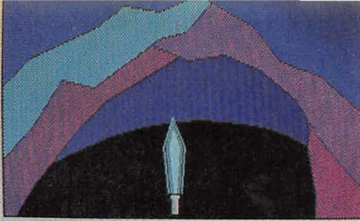


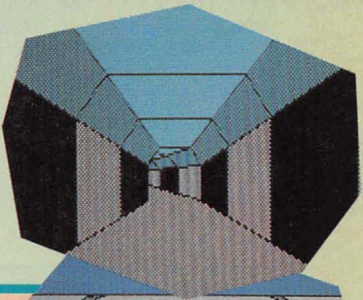
惑星ベガサイド

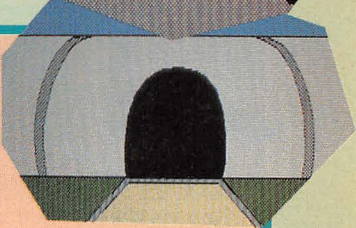
ここは，ベガサイド星この建物が，ベガサイドと宇宙ステーションとを結ぶ転送センターだ。周囲にはたくさんの工場が立ちならんでいるけれど,何か関係があるのだろうか？



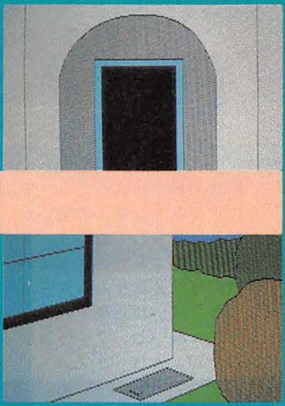
ベガサイドは，惑星ファラス（第1作目「ダイムシークレット」参照）と同様，銀河の辺境にある地球の植民星だ。そして今，この星にもダナーク人の魔の手がのびてきているのだ（何のことだかわかるかな？）。

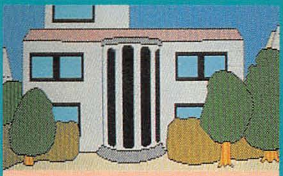






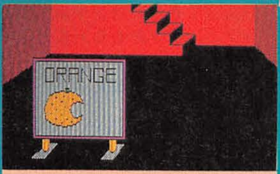
まずは入口があって，その東側にトビラのついた庭がある。このトビラには，カギがかかっている。無理に開けようとしてもムダというもの。どこかでカギを見つけてこなくちゃね。



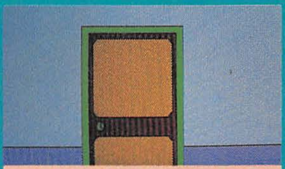


チューブ・ロードを使ってやってきたのは，ベガサイド星長官の屋敷の前。わりとしっかりしたつくりで，かなりのお金持ちのようだ。せっかくきたんだから，長官に会いにいってみよう。

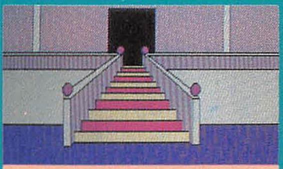
ベガサイドにある主要な乗り物といったら，このチューブ・ロード。そういえば，科学万博や成田空港にも似たようなヤツがあるよね。



やっと地下室の中へ入ると，そこにはポツンとカンバンがひとつあるだけ。かじりかけのオレンジのマークが書いてあるこのカンバン，意外と重要な意味を持っているんだ。

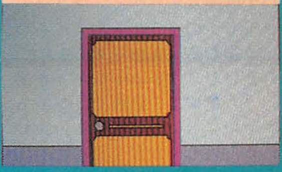


読者のみなさんから「レスキュー」のコーナーに送られてくる「タイム・トンネル」のハガキの中で，一番質問が多いのがこの場面。どこかでカギを手に入れて，1階の東側のドアを開けなくちゃならない。ドアの向こうは副官室になっているんだ。

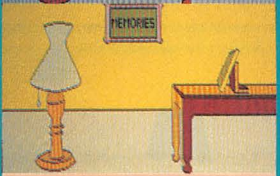


屋敷の中は，写真のようにけっこう広い。ドアは全部で三つあるし，地下室から3階まである。それぞれの場所でいろいろとやるべきことがあるから，見落としのないように歩き回ってくれ。

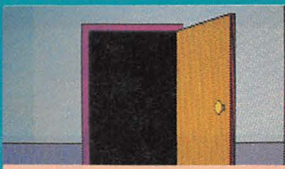








オッと，この部屋はまっ暗だ。まずは明りをつけて，部屋の中を確認しなくっちゃ。壁の額の中に書いてある「SWEET」という文字は，いったい何を意味するんだ？



彼女が，このゲームのヒロインのエリーゼ。うまくやれば，キミは彼女と結婚できるかもしれないし，ヘタをすると2度と会えないことになってしまうかも…。とにかく，彼女はこのゲームで非常に重要な役割を果たしているのだ。

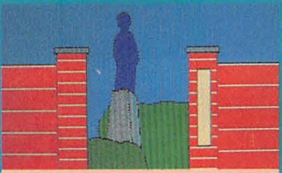




建物の3階には，長官のオフィスがある。入口のところには護衛ロボットがいて，危険物を持って部屋の中へ侵入しようとすると取り上げてしまうんだ。このロボットはすごく強いヤツだから，ヘタにさからわないほうがいい。



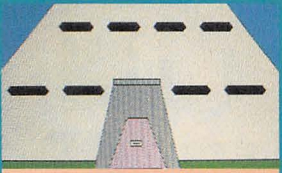
彼が惑星ベガサイドを治める長官，ハインラインだ。とりあえず，彼といろいろ話をしてみるしかあるまい。ちょっとだけ教えてあげると，ゲームを解くためには，この長官のところへ何度もこなくちゃならないんだ。



ベガサイドにだって，もちろん学校はある。中でもここは，成績が超優秀でないと入れないといわれている(？)ネコジャラ宇宙大学だ。ほら，ちゃんとカンバンに書いてあるだろ？



そして，これがこの大学の創始者であるネコジャラ氏の銅像だ。ネコジャラ氏さん(このゲームの作者）は，自分をゲーム中に登場させるのが好きだねェ。前作「タイムシークレット」でも，しっかりと出てきたもの。



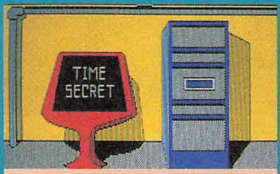
ネコジャラ宇宙大学の校舎は，さすがに超近代的。ドーム型の建物の中で，生徒たちは勉強しているようだ。この入ロのドアを開けるのには，きっとみんな悩むだろうね。なにしろ，ドアを開けるために必要なのはカギじゃなくて…。



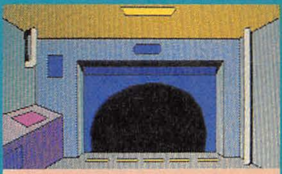
ようやく校舎の中へ入りこむと――あるワ，あるワ，いろんなものが。××××××はもちろんいただいておくべし。それに，黒板に書いてある文字にも注意をはらっておいたほうがよさそうだ。



いっぽう，ネコジャラ宇宙大学のスミにあるこの建物が，タイムトンネル研究所。言うまでもなく，このゲームの主役である。ここのドアを開けるのにも，ひと苦労しちゃうかな？



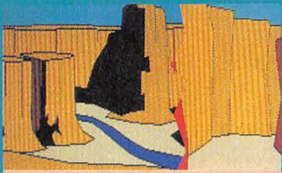
研究所の中へ入れたら，すぐにタイムトンネルの使いかたのお勉強をしておこう。それでなくても見たこともない時空間移動装置なんだから，しっかり使いかたをマスターしておかないと，タイヘンなことが起こっちゃうゾ。



さあ，これがタイムトンネルの中だ。ワープには行き先の指定できないランダム・ワープと，行き先をちゃんと入力すればＯＫのマニュアル・ワープの２種類がある。



ぜひ体験してほしい，この迫力の画面！　パレット処理で画面をぬり変え，アニメーションのようにトンネルをつき進む感じを出しているんだ。だけど，タイムトンネルを使うたびにこの画面を見なくちゃいけないというのも，少しかったるいかな？

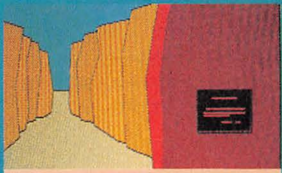


16世紀：アメリカ

オーッ，これはまさしくグランドキャニオン!!　２か月前にはボクもここにいったのだ！　読者のみなさんもアメリカに行く機会があったならば，ぜひ見てきてネ。



グランドキャニオンの谷の中を，きれいな川がサラサラ流れている。オヤ？　川の底でキラキラと光っているのは何だ？　16世紀の西部アメリカと言えば…。わからない人は歴史の教科書を調べてみよう。



切りたったガケの間を進んでいくと，岩に何やら文字プレートがうめこまれているのが見つかる。「この先インデアンの土地，よそ者入ると頭の皮はぐ」――こいつは，ヤバイ雰囲気になってきたゾ。



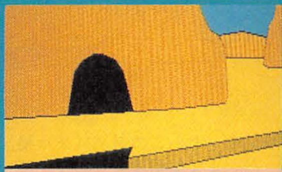
しまった！　さっそくインデアンに見つかってしまった!!　エーイ，こうなったら戦うか逃げるか腹を決めるしかない。ちなみに，この場面は２とおりの方法でクリアできるヨ。



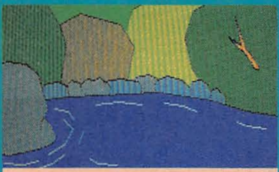
平地のまん中に，ポツンとトーテムポールが立っている。インデアンたちが作ったものだから，何か仕かけがあるのかもしれない。登ることも動かすこともできないけど，ひょっとしたら，「デゼニランド」のアノ柱と同じなのかな？



インデアンの部落には，かわいい子供のインデアンがいる。この子はまだ幼いから，キミのことを友達と思っているようだ。仲良く話していれば，きっといいことがあるョ。

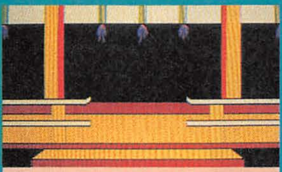


ややっ。目の前に大きな地割れが！　ある程度ＡＶＧを解いてきている人なら，クリアの方法はすぐにわかるだろう。比較的よくあるパターンなのだ。



10世紀：日本

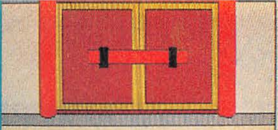
ワープしてきたところは，平安京の大きな池の前。平安時代というだけあって，さすがに情緒が感じられる。この池でも，いろいろとやることがあるんだ。

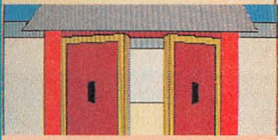


平安時代と言えば，出てくるのが寝殿造《しんでんづくり》。読者のみなさんも日本史で勉強したはず。その他にも書院造や校倉《あぜくら》造というのがあったよね。とりあえずは建物の中に入ってみよう。



ジャーン！「源氏物語」で有名な紫式部の登場だ！　でも紫式部ってこんな顔だったのかなぁ？　一説によると，清少納言はすごい美人で，紫式部はかなりブ○だった，といわれているけれど…。





キミの行く手を，丈夫そうな木の門がふさいでいる。だけど，門の内側にいるからラッキー！　チョチェイのチョイとやれば，簡単に門を開けることができるんだ。



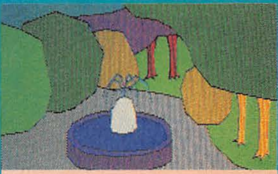
門を抜けると，そこは曲がりくねった1本道。シンプルだけど，平安時代の特徴をよくとらえているね。アレ？　こんなところにネコがいるゾ!?　どうやってつかまえるかキミの腕の見せどころだ。



われこそは，平安京につきもののオイハギだ！——と勇ましく登場してきたのは，なんてことはないただのドロボウ。しかし，こいつはすごく強くて，ちょっとやそっとじゃ勝てそうもない。もっと強力な武器を手に入れてから，挑戦するしかないだろう。

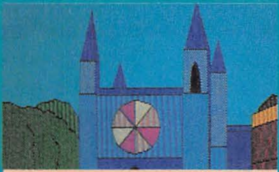


オイハギに勝つことができれば，このコジキの場面を見ることができる。彼もエリーゼと同じで，この物語の中では非常に重要な人物のひとりなんだ。彼の正体を，キミは知っているかな？



18世紀:ヨーロッパ

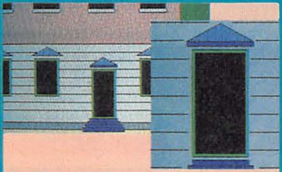
さて，続いてやってきたのは，オーストリアの首都，音楽の都ウィーン。ここまでの3か所は，ひたすらランダム・ワープすれば，これるはずだ。



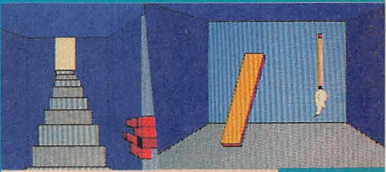
ふん水の東側には，こんな教会がある。窓にはめられたステンドグラスがなんともキレイだ。でも，見とれているヒマはない。さっさと中へ入ってみよう。



これが入口と教会の中。やたらと十字架が置いてあるのが目につく。そういえば，「サラトマ」にも似たような教会の場面があったっけ。だからって，同じ手が何度も通用すると思うのは，アマイ，アマイ。



ふん水の西側にあるこの建物は，なんとも風格のある感じがする。それもそのはず，この建物こそ，有名な音楽家たちが集まり住んでいる場所なのだ。こうやって歴史上の場所へ行けるのも，AVGならではだネ。



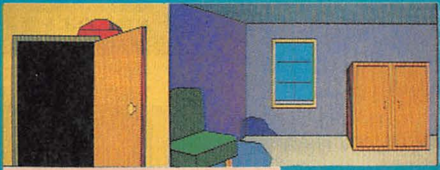
建物の中を歩き回っていると，物置きに出ることができる。このゲームでは持ち物の数に制限がないから，手に入れられる物はどんどんもらっておいたほうがいい。いつどんなときに，役立つかもしれないからね。



ここが，かの有名なベートーベンの部屋。すぐにでも入っていきたいけれど，ドアがこわれていて開いてくれない。なんとかして中に入る方法はないものだろうか？



ついに，ベートーベンとゴタイメーン！　音楽史上に輝かしい功績を残した彼にも，スランプのときはあったようだ。ここでは，キミの，音楽に関する教養がためされるんだ。



同じ建物の中には，こんな部屋もある。ここでも，いろいろとやることがありそうだ。気づくか気づかないかは，キミ次第だよ。

緊急特報！

なんと，「タイムトンネル」には4とおりの結末があった!!　次号では，いよいよ掟破りの後半公開だ！

注目
パソコンソフトコーナー

ヘリコイド

for PC−8801or FM-7

by マイクロネット
Written by ういぐるわーと



プロローグ

ＮＡＳＡの植民惑星永住計画のため，遺伝子操作による実験体フォーンが生み出されました。フォーンは再生能力が異常に発達していて，外傷をエネルギー変換により数秒で回復することができます。また，訓練により，筋力を人間の数倍から数10倍にまで強化できます。

ある日，亜光速飛行試験中にとつぜん時空移動が起こり，フォーンは異時空の放浪者となってしまいました。

あなた（フォーン）の目的は，赤・青・黄・緑の四つのクリスタルを探し，時空移動体「ヘリコイド」に飛び込んで時空移動を繰り返し，現時空に帰還することです。

HOW TO PLAY

背景は，登り降りができる「木」や「ツタ」，走ったりジャンプしたりできる「地上」や「洞窟」，自由に泳ぐことのできる「湖」，泳ぐことはできませんが底にいるときだけジャンプすることのできる「泥沼」などから構成されています。この画面の中で，フォーンを操作(キーは8246ZY キーを使い上下左右，加速，ジャンプができます）して，空中を移動するウズマキ型のヘリコイドに飛び込んでください。面が変わり，あなたはある時空からある時空へ移動したことになります。

ヘリコイドを出現させるには，画面上にあるクリスタルを取ってください。クリスタルは二つあり，一つのクリスタルにつきヘリコイドが一つ出現します。どちらのヘリコイドに飛び込んでも，よいわけではありません。ヘリコイドによっては，面数が二つも進んでしまうものや，逆に面数がもどってしまったりするものなどがあります。どちらのヘリコイドに飛び込むとどの面へ進むかは決まっているので，マップを作るといいでしょう。

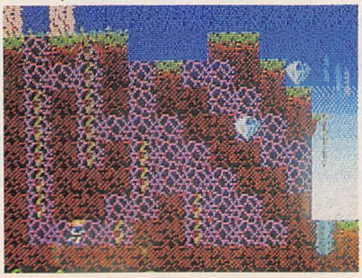
フォーンの能力は生命力（ＰＯＷＥＲ)，走力（ＲＵＮ)，跳力（ＪＵＭＰ)，握力（ＧＲＡＳＰ)，泳力（ＳＷＩＭ)，呼吸（ＢＲＥＡＴＨ）の六つの要素から決まります。これを，ヘリコイドの落とすパワーシード（白いつぶのようなもの）を取って増加させていきますが，どの要素を増加させるかによってあとのゲームの展開が変わってくるので，作戦が必要なところです。



▲ツタの下と洞窟の中にクリスタルがあります。高いところから落ちたり，敵に触れたりして体力を減らさないように，気をつけてください。



▲左下の木を登るフォーン。その右下には深い泥沼が……。跳力が１では脱出できないので，落ちてはいけません。


▲洞窟の場面のアップです。つたをうまく使って，クリスタルを取ってください。

▼湖が広がっています。右のクリスタルは，洞窟からいっても取れませんので，湖の中からいくこと。



開発者からのメッセージ

このゲームを開発したマイクロネットの堀井さんはつぎのように言っています。

「一般のロール・プレイング・ゲームでは，能力を数字で表現しているものが多いのですが，ヘリコイドではキャラクタの動きで表現するようにしました。あなたがフォーンに強い力をつけてやれば，彼は深い落とし穴からも脱出することができるのです。そのために，アニメのような迫力あるシーンがくりひろげられるんですよ」

ゲームが進むにしたがって，その展開にはより高度なテクニックが必要となります。いかにしてそれを発見するか！みなさんも，それを楽しんでみてください。

※「ヘリコイド」は，ＰＣ−8801/ｍｋⅡ，ＦＭ−７/new７版（5'ＦＤ）で6,800円です。
問い合わせ先：〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル３Ｆマイクロネット
「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係 ☎(011)561−1370

MOVING ADVENTURE
The Demon Crystal

by DEMPA/Y.M.C Written by 手塚一郎

平和な国「フェアリス」を悪魔「シャルド」が襲い，フェアリスの王女「クリス 」を連れ去りました。

フェアリスの最後の戦士「アレス」は，クリスを救出すべく，ただ一人「モンスタータウン」へと乗り込みます。

アレスとクリスの運命は?!

「デーモン・クリスタル」は，DEMPAマイコンソフトが自信を持って発売する本格的ムービング・アドベンチャー・ゲームです。

リアルタイムなゲーム進行，アドベンチャー的な展開，さらに，さまざまな宝物によりプレイヤーが成長してゆくロールプレイング的要素も加わったマルチ・ゲーム。↗

キミはもうこのゲームを体験したかな? まだ体験していない人のために，ゲームの内容を紹介しましょう。



for MZ-1500

HOW TO PLAY

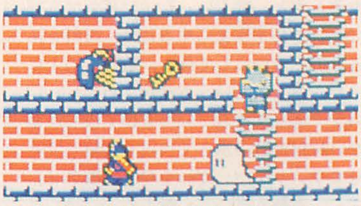
勇者「アレス」を，カーソル・キー（X1ではテン・キー）とスペース・キーで操作し，デーモンシャルドをやっつけてクリス王女を救い出すのが目的です。

各面には暗い部屋がいくつもあり，またそれらの部屋のドアを開ける小さなカギが落ちています。ドアを開けると部屋は明るくなりますが，小さなカギ一つにつきドアを1回しか開けることができないので，上手に使ってください。部屋の中には，小さなカギやファイヤーボールや，つぎの面へ進むための出口を開ける大きなカギが落ちていたり，恐しいモンスターがひそんでいたりするので，気がぬけません。

「アレス」の唯一の武器は，スペース・キーを押すと発射することのできるファイヤーボールです。これは，ボーリングの玉のようなもので，モンスターや壁にぶつかったり，一定距離ころがると爆発し，メラメラと少しの間燃え上がります。この炎にモンスターを触れさせると，やっつけることができますが，「アレス」も炎に触れると死んでしまうので注意してください。ファイヤー・ボールの数は決まっているので，ムダに使うと後の面で苦しくなってしまいます。

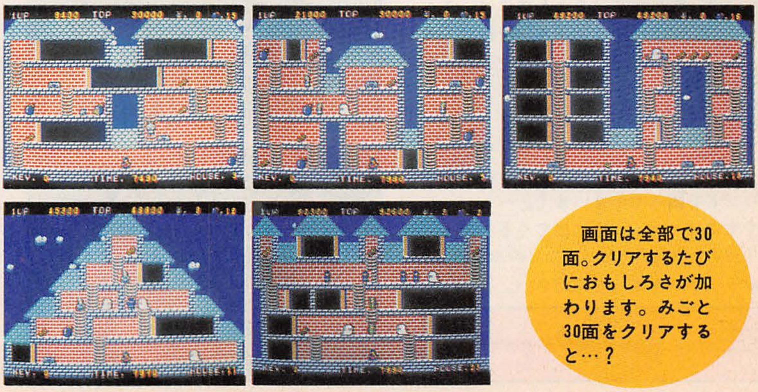


▲上の階にいるのはタランチュラ。こいつの出す毒糸は正面でなら受けることができます。ファイヤーボールでやっつけろ!!



▲面が進むほど，敵の数もふえて難しくなります。このオバケをやっつける方法はあるのかな？

面数が進むと，宝物が出現することがあります。これは，フェアリス国に伝わる古文書の『ある国に悪魔が来たりて暗黒と化す。最後の勇者，身を朱に染め，神の力，堅き身，鋭き力，美しき輝きを得て，これを炎とし，闇を打ち払う』というところに関係していると思われます。今までに「十字架」や「ヨロイ」などが見つかっていますが，まだまだ多くの宝物が隠されているようです。読者のみなさんのレポートを，お待ちしています。



画面は全部で30面。クリアするたびにおもしろさが加わります。みごと30面をクリアすると…？

注目
パソコンソフトコーナー

for MZ-1500

BurgerTime ハンバーガー

by DEMPA/DECO
written by 手塚一郎





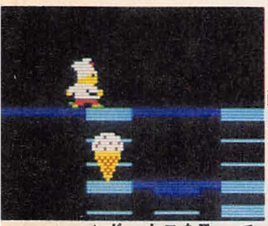


あなたは，バーガー・ショップのチーフ「Mr.（ミスター）Peter（ピーター） Pepper（ペッパー）」。妨害するホットドッグやピクルス，目玉焼軍団をやっつけて，おいしいハンバーガーをつくらなきゃ！

世界中に大ヒットしたビデオ・ゲーム「ハンバーガー」（©データイースト）が，MZ-1500に移植されました。ゲームのおもしろさは，本物そのままで，ボーナス・ステージなど，オリジナルの良さも加わっています。X1への移植も進行中ですので，MZ，X1ユーザーのキミは，また一つ必携ソフトが増えそうです。

HOW TO PLAY

カーソル・キーで「ミスターピーターペッパー」を上下左右に動かし，つぎつぎとハンバーガーを作っていってください。ハンバーグやチーズ，レタスなどの上を通ると，その材料は下に1段だけ落とすことができます。これをくり返して，一番下のお皿にすべてのハンバーガーを完成させると，ラウンド・クリアとなります。でも，これをジャマしようとする「ミスターホットドッグ」や「ミスターエッグ」，「ピックル」たちがいます。これらの敵をかわすには，スペース・キーを押してペッパー（コショー）をふりかけましょう。すると敵はしばらく動けなくなりますが，使いすぎるとあとのほうのラウンドで困ってしまいます。ペッパーを増やすには，ゲーム中に出てくる「アイスクリーム」や「コーヒー」などのボーナス・キャラクターを取ってください。



▲ボーナスを取って
ペッパーをふやせ

テクニック

★バーガーつぶし……自分より下にいる敵に有効なテクニック。下を歩いている敵をねらって材料を落とし，相手をつぶします。敵から離れていても使えるので失敗しても平気だし，まとめてつぶすと高得点にもなります。

★さそいこみ落とし……敵が乗っている材料を落とすと，敵もいっしょに落ちて高得点です。これをうまくやるには，材料を落ちる寸前ぐらいにして待ち，敵がこの上に乗ったら落とすという方法がよいでしょう。このテクニックなら，いつもは1段しか落ちない材料が敵の重さで何段も連続して落とせます。ハンバーガーを早く完成させられるし，点数も高いし，敵もやっつけられると，いいことづくめのテクなので必ずマスターすべきです。

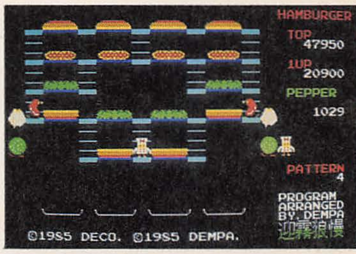
この他にも，テクニックがあります。あなたは，いくつ発見できるでしょうか？



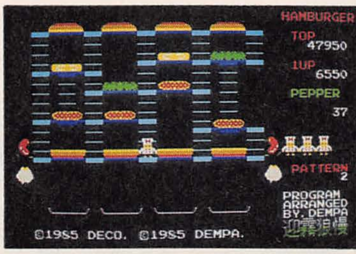
◀敵をあつめておいて一気につぶす



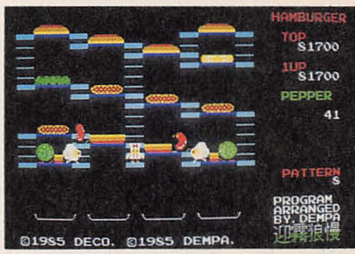
ペッパーで動けなくしちゃうのがミソ▶



《4面》



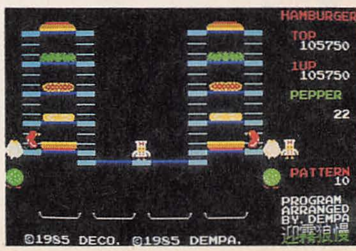
《2面》



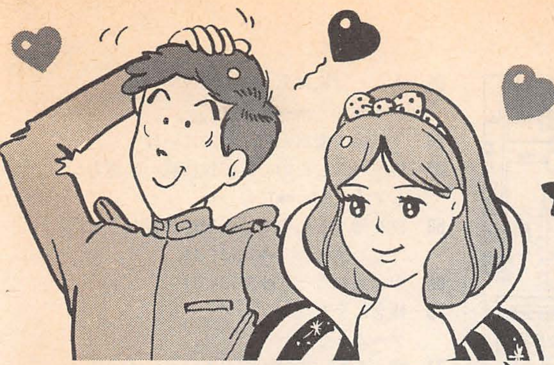
《8面》



《ボーナス・ステージ》落ちてくるハンバーガーを頭でうけとめる



《10面》



ドリーム・ランド

ペーパーアドベンチャーコーナー

作　樋浦信一

遊びかた

まず行番号1を見ます。すると今，あなたのいる状況が書かれており，次に，今，可能な動作が三つ書かれているのでその中で一番したい動作の後に➡で示されている行番号へ行きます。そしてその行番号を読み，自分のしたい動作を選んで……これのくり返しでゲームを進めてください。ゲーム・オーバーになったら行番号1から再びスタート！

注）関係のない行番号の文は絶対読まないでください。あなた自身が後でつまらない思いをするだけですから……。

STORY

気がつくと，あなたは三つの分かれ道の前に立っていました。さあ，ここからがあなたの腕のみせどころです。はたして，あなたはS国の役人になって，めでたく姫と結婚できるでしょうか。がんばってください。

1 おっ，分かれ道が三つある。
左へ➡5　まん中へ➡9　右へ➡15

2 川はばが意外に短い。
飛びこえる➡3　泳いでわたる➡6

3 やった，飛びこえたぞ!!　あっ，ピストルが落ちている。
ひろう➡8　素通り➡6

4 あれえっ，ここは最初のところだ。➡1にいく。

5 あっ，タルが転がってきたぞ。
ジャンプ➡7　逃げる➡10

6 よし，渡った。あっ，地面に×印があるぞ。
掘る➡32　素通り➡20　ジャンプ➡22

7 よし，うまく飛びこえたぞ。➡12に

8 よし，ひろったぞ。おや，カベに赤い印がある。
ピストルで撃つ➡34　素通り➡12

9 パンが落ちている。
ひろう➡13　素通り➡18

10 ブチュッ，あなたはつぶされてしまった。
ゲーム・オーバー

11 きれいな紙だなあ。➡12にいけ

12 紙きれが落ちている。
ひろう➡16　素通り➡18　見る➡11

13 変なおばあさんがいるぞ。
パンをあげる➡17　けとばす➡14

14 この人はフェアリーだったのだ。あなたは石にされた。人には親切にしようね。
ゲーム・オーバー

15 川が流れている。➡2にいけ

16 わあっ，毒の粉がついてるぞ。くっ，苦しい！
ゲーム・オーバー

17 この人は，フェアリーなのだ。魔法のくつをくれた。➡38へ

18 カギが落ちている。
ひろう➡23　素通り➡26

19 イタイ!!　薬がほしい➡28にいけ

20 カチャ，なっなんだ，これは。➡32にいけ

21 なぜか胃薬が落ちている。
ひろう➡27　素通り➡31

22 よし，飛びこえたぞ。➡24にいく

23 よし，ひろったぞ。➡21にいけ

24 おっ，穴があいている。
入る➡33　素通り➡31

25 へんなごちそうだ。胃がいたくなってきたぞ。➡19にいけ

26 無念，いきどまりだ。
ゲーム・オーバー

27 おや，地底人がごちそうしてくれるらしいぞ!!
ついていく➡30　逃げる➡26

28 こりゃ，たまらん。痛い!!　あなたはついに死んでしまった。

29 なんだか，へんなごちそうだ。胃がいたくなったぞ!!
胃薬を飲む➡35　そのまま➡28

30 ふんふん，これはおいしそうだ。食べよう。➡29へ

31 おや，なぜか地底人がごちそうしてくれるらしい!!
ついていく➡36　逃げる➡26

32 ドカーン!!　地雷だー！
ゲーム・オーバー

33 わっ，ブラックホールだー！
ゲーム・オーバー

34 あっ，非常ベルだ!!リリリ!!リリリ!!
逃げる➡26　もうダメだ！あきらめよう。➡40

35 ようやくなおったぞ。➡37にいけ

36 いただきまーす！➡25にいけ

37 あっ，よろいが落ちている。
着る➡39　素通り➡41

38 これはいいぞ。ススス～イ！➡42にいけ

39 おや，同じよろいの役人がいるぞ。
ついていく➡46　かくれる➡45

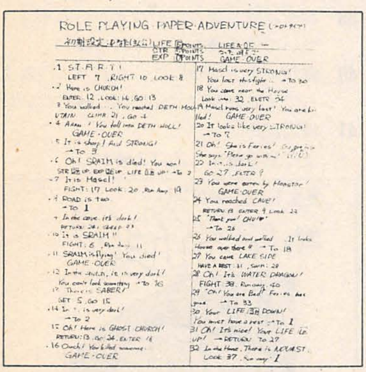
40 偶然ギャングがいて，かわりにつかまってくれた。あなたは無事。➡37にいけ

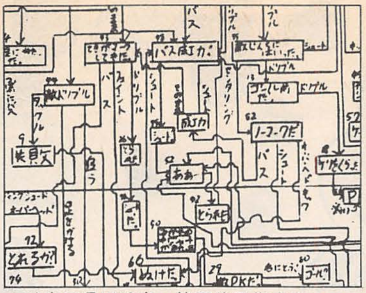
41 役人だ！
よく見る➡44　逃げる➡26



▲北海道札幌市・ヤクザ反戦君。発想がユニーク!!　アイデア賞ものです

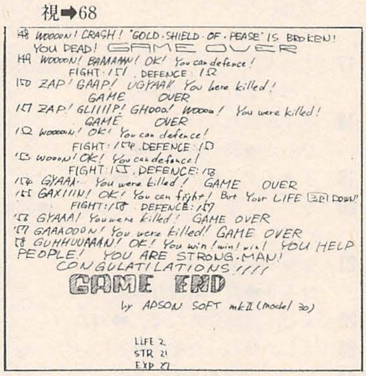
42 あっ，前方にカベがある!!➡53にいけ
43 ナンダ，オメー！ ➡26にいけ
44 よろいをぬいで，休んでいる役人がいる。
ぬすむ➡43　笑う➡47
45 “あやしきやつ！よろいをぬげ”
素直によろいをぬぐ。➡47　戦う➡50
46 王様の部屋に入るぞ!!
逃げる➡49　ついていく➡54
47 だれだお前は!!ズバッ！ あなたは切られてしまった。
ゲーム・オーバー
48 また王様の部屋に入ったぞ!!➡64にいけ
49 おっ。役人が集まっている。
聞く➡52　逃げる➡26
50 まぐれで勝ったぞ！ ➡４にいけ
51 あなたは，ついに暗号を答えられなくて，殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
52 暗号は反対語だって!?➡48へ
53 ブチュ！ あなたはスピードの出しすぎでペチャンコになった。
ゲーム・オーバー
54 ヤバイ。暗号を言ってるぞ。➡51にいけ
55 国民の税のことで相談しているらしい。➡59にいけ
56 王様は,答えを受け入れてくれた。➡62にいけ
57 とつぜん,となりの国が攻めてきた。➡68にいけ





▲神奈川県川崎市・篠原稔君作成のフローチャートの一部分。これはスゴイ!!

58 被害をうけたのにもめげず，人々は国の立て直しに協力した。➡60へ
59 税を増やすか減らすかの相談だ。
増やすと答える。➡63　減らすと答える➡56
60 あなたは王様に認められ，姫と結婚させてくれるようだ。
ことわる➡61　受け入れる➡66
61 王様はしかたなくあきらめた。➡65にいけ
62 とつぜん，となりの国がせめてきた！➡67にいけ
63 王様は，答えを受けいれてくれた。➡57にいけ
64 また暗号だ!!　山と言ってるぞ。
川と答える➡69　谷と答える➡72　無視➡68



◀▲なんとオール英語で書いてくれたという広島市の立石純二君とその仲間。熱意は買うけど，いまいちでした

65 あなたは旅に出た。
西へ➡80　東へ➡５
66 王様は大変喜んだ。➡73にいけ
67 税をへらしたので，国民は戦いに協力してくれた。➡71にいけ
68 税を増やしたので，国民は無視して逃げてしまった。➡70にいけ
69 中に入れたぞ！ ➡55にいけ
70 残念，全滅だ，ワー！
ゲーム・オーバー
71 勝ったが，半分被害を受けた。➡58にいけ。
72 暗号がちがった。
ゲーム・オーバー
73 めでたく姫と結婚したが…。➡77にいけ
74 王様はノイローゼになっていた。
話を聞く➡76　しっかりしろといってなぐる➡79
75 王様は，大変喜んだ。➡82にいけ
76 どうやら，政治がうまくいってないようだ。
手をかす➡75　無視する➡78
77 あなたは国の予算をつかいこんでしまった。➡81にいけ
78 王様はあなたの態度に怒り，あなたを殺した。
ゲーム・オーバー
79 まわりにいた役人たちに殺されてしまった。
ゲーム・オーバー
80 ぐうぜん，王様の行列に出くわした。
話しかける➡74　無視する➡78
81 王様は闇の仕事人にたのみ，あなたを暗殺してしまった。
ゲーム・オーバー
82 調べによると，悪役人がいた。
王様に伝える➡87　役人をおどす➡88
83 悪役人は，あなたにお金をわたした。➡87にいけ
84 そのうち，王様もあなたの悪事に気づきはじめ……。➡85にいけ
85 闇の仕事人に頼み，あなたを暗殺させた。
ゲーム・オーバー
86 あなたは，つぎつぎに悪役人をおどした。➡84にいけ
87 王様はあなたに感謝し，再び姫との結婚話をもちかけた。
ことわる➡81　受け入れる➡89
88 役人はびびった。➡83にいけ
89 パーンパカパンパーン!!おめでとう➡90にいけ
90 はっ。夢だったのか。へんな夢だったなあ。➡おわり

CHECKER FLAG

Dr．影のワンポイント・レッスン

影：グフフ。とうとう私もドクターになってしまった。
つぐ美：プン，どうしてもそう書けっておどかしたくせに。
影：まあまあ。さて，久々のペーパーアドベンチャーだが，相かわらず投稿量は多いといえます。
つぐ美：毎日５～６通くらいかな？ひと月では100通くらいでしょうね。
影：そう。でも，だいたいがＴＶ番組のパロディなんだよね。はっきりいって，そういうのはツマラナイ!!
つぐ美：オリジナリティの高い作品のほうが，採用されやすいんですョ。
影：今月の樋浦クンの作品だけど，内容はワリと簡単にできてる。でも，つぎからつぎへといろいろなものがでてきて，楽しめるんだ。
つぐ美：みなさんも，自作のキャラやストーリーで影さんをアッといわせてみてくださいね。
今月は，ユニークな投稿作品もいくつか紹介してみました。こんなのも，だーい歓迎ですよ。

●投稿待ってま～す
本コーナーへの読者の投稿をお待ちしています。ていさいは本記事を参考にして原稿用紙に書いてお送りください。なお,内容は未発表で，オリジナルのものにかぎります。あて先は「ＳＵＰＥＲ Softコーナー編集部ペーパー・アドベンチャー」係です。掲載者には規定の原稿料をおしはらいします。

VIDEO GAME

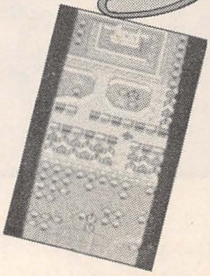
NINJA PRINCESS 忍者プリンセス

©SEGA



STORY

反逆者，玉露左衛門《ぎょくろざえもん》の手から，寒天城を取り返せ!!　くるみプリンセスの行く手を阻む，ぷうま忍群!!　首領の大蒜《にんにく》を倒し，寒天城へむかえ。





Written by MAPPY＋GUMMO

HOW TO PLAY

8方向レバーと消えボタン，シュリケン・ボタン，前方シュリケン・ボタンで，敵の攻撃を避けながらやっつけてください。敵や敵の投げたシュリケンに触れるとミスとなり，プリンセスを1人失います。

ROUND 1 平原

この面は簡単です。敵にシュリケンを投げさせてから，攻撃してください。敵がコマや印ろうなどを残したら，必ず拾いましょう。 500点～2000点が得点に加えられます。敵が残した巻物を拾うとBGMが変わり，敵が一列に並んだときは一発のシュリケンで全員やっつけることができます。

投げたシュリケンの数よりもやっつけた敵の数が多ければ，HIT AVERAGE が100%を超えたことになり，殿様が現われて5万点のボーナスがもらえます。99%以下の場合は，2%につき200点が加算されます。

また，この面では，あるポイントを通過するとお地蔵様（じぞうさま）が現われ，3000点が加算されます。現在のところ，4か所発見されています。

ROUND 2 村

この面から，物かげに隠れていて，とつぜん飛び出してくる，ピンク色の忍者が出てきます。家の横を通るときは家から遠く離れるようにし，前進して飛び出してきたら，下がってシュリケンでやっつけるといいでしょう。この面では，お地蔵様のかわりに，かかし（3000点）が4か所に隠されています。

ROUND 3 岩場

初心者にとっては，この面は第1難関でしょう。この面では HIT AVERAGE 100%を狙わず，確実に面クリアを目指しましょう。土や岩に隠れている敵もできるだけ殺しましょう。消えボタンの乱用は避け，積極的に攻撃しましょう。巻物，印ろう，コマなども無視したほうが無難かもしれません。

STAGE 4 草原

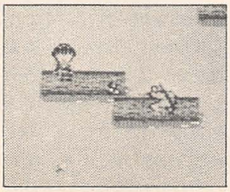
この面は，はっきり言ってBONUS STAGE。巻物を取ったら消えボタンで逃げまくり，犬を集めて1度にやっつけて，HIT AVERAGE の100%をモノにしましょう。ただし，最後の首領は，早めにシュリケンを撃ち込まないと大変です。

STAGE 5 森

この面から，左右にジャンプして逃げ回る，緑色の忍者が現われます。着地点を予測して，待ち伏せましょう。

STAGE 6 川

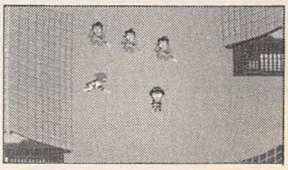
よほど慣れた人でないと，絶対に100%は取れません。素直に面クリアしましょう。



▲むずかしい川の場面

STAGE 7 城下町

さあ，ここからが本番です。ところどころで飛び出す敵，土とんの術を使う敵などが隠れています。気をつけてください。ここにも，お地蔵様が隠されています。



◀あぶない!!忍者がとび出してくる

STAGE 8 大通り(馬)

第2の難関です。ここを抜けるには，まず第1にどの方向にもシュリケンを出せるようになることです。簡単なことですが，これができないと，この面はかなりつらいでしょう。

つぎに，できるだけ消えボタンを使うのはやめましょう。なぜかというと，敵のシュリケンを消えボタンでよけた先に，馬がいることが多いのです。この二つを頭に入れておけば，ひと安心です。

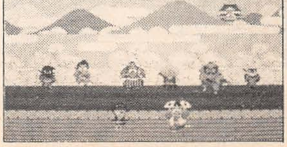
STAGE 9 武家屋敷

この面では，消える忍者と，やりを持った町人(?)が曲物（くせもの）です。忍者は，シュリケンを投げるときに姿を現わすので，そのときにやっつけてください。問題は，後者です。現われたと思ったら，消えボタンで逃げつつ，シュリケンで一気にたたきましょう。このとき，消えて敵の下に回り込むのは最も危険です。このゲームは敵との接触の判定があいまいなので，ミスとなることが多いのです。

ここから先は，城の内部です。石垣，城の庭（石道），石垣，城の庭，城の地下，城の板の間，ときて，さいごに城のたたみの間で玉露左衛門をやっつけます。成功するとどこかで見たようなデモがあり，STAGE　1より再スタートします。

―さいごに―

このゲームは1度コンティニュー・プレイで16面までプレイして，出てくる敵のパターンなどを研究してみると良いでしょう（お金がかかるけどネ）。



◀オールスター登場

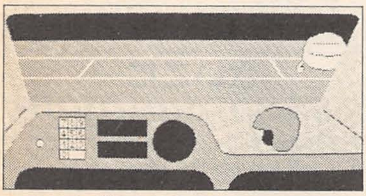
山下章の
レスキュー・アドベンチャーゲーム

みなさん，よろこんでください！ なんと，今月からレスキュー・アドベンチャーのコーナーが，４ページになったのです！ これもみんな，読者のことを思ってくれる編集長のおかげ(編集長：わしはなにもそんな…ウォッホン！)。いろんなコーナーができたことだし，ボクもこのページを盛り上げるために努力していきますから，読者のみなさんもどんどんおたよりをくださいね(山下：ア～，また仕事が増えてしまった…。影：ぜいたくな悩み！)。

Q＆Aコーナー

Q ボクは，PC－8801mkIIで「サザンクロス」にとりくむ中学生です。何だかんだ言いながらもやっと最後までできました。そこで，山下先生に最後のお願いがあるのです。それは，宇宙船に乗りこみ「５ケタのフライト・ナンバーを入れてください」と出るところです。ボクは，その場所で20回ぐらいでたらめな数字を入力しましたが，すべて「遊技中止」になってしまいました。ボクが思うには，どこかにヒントが書かれていると思うのですが……。山下先生，とにかく最後なので，ヨロシクお願いします。

〔埼玉県八潮市・浅川　勉13才〕



▲サンザン苦労させられるサザンクロス

A あいかわらず，「サザクロ」のハガキは多いなあ。今までこのコーナーに送られてきたハガキを枚数の多い順にならべてみると――「デゼニ」「サザクロ」「サラトマ」「テラ」「ポートピア」……とこんなぐあいになっているんだ。中でも「デゼニ」と「サザクロ」のハガキは圧倒的で，全体の３分の１を占めている。この２作品にハガキをくれた人はよっぽど運がよくないと掲載されないと思っててね。

さて，幸運な浅川クンの質問に答えちゃうと，浅川クンは実に惜しいところまでいっている。キミの考えているとおり，確かにフライト・ナンバーはある場所で知ることができるんだ。その場所とは，スペース・ポートの中のどこか。スペース・ポート内にはそれほど場面数はないから，ちょっと気をつければすぐにわかると思うヨ。

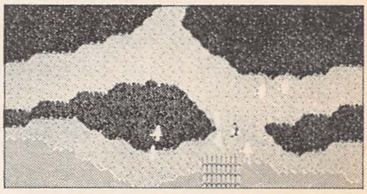
Q 聞いてください，山下先生！ ボクはもうパソコン界から消えてしまいそうなパソコン，パソピア７を持っています。その数少ないソフトの中に「魔女モヘカの館」というゲームがあります。そして，はずかしながらボクは最初のドラゴンが道をふさいでいる場面が解けないのです。いろいろな言葉を入力したのですが，全然ダメ。山下先生，どうか教えてください。

〔北海道江別市・菅原将人？才〕

A なつかし～いソフトの登場だ。知っている人は少ないかもしれないけれど，ボクもAVGの世界に入って間もないころに，このゲームを解いたんだ。画面数は全部で15ぐらいしかなかったと思うけど，同じところを何度も行ったりきたりしなくちゃ解けないパズルのような構成になっていて，わりと歯ごたえのあるゲームだ。そして，なんといっても菅原クンの悩んでいる最初の画面が１番難しい。ここでは，ドラゴンと友達になるようなつもりで行動してみてごらん。友好を表わすしぐさには，おじぎ・キス・××××などがあるよネ。それから，ドラゴンのまわりに落ちている物を拾っておくことも忘れないように。

Q 私はPC－8801mkIIで「カレイジアス・ペルセウス」にとりくんでいます。水色の兵士，牡牛，射手，白馬，赤い兵士などほとんど倒して1400点ぐらいにするんですが，そのあとどの敵も倒せず，逃げようとしても敵のほうから襲ってきてすぐにパワーが減ってゲーム・オーバーになってしまうんです。これからどのようにゲームをすすめていけばよいか教えてください。また，カニやドラゴンなどは倒せるんですか？ 山下先生♡これからもがんばってくださいね♡

〔富山県射水郡・吉村英子17才〕



▲カレイジアス・ペルセウス

A ハイ，英子ちゃんのリクエストにより，このコーナー初のロールプレイング・ゲームの登場だ。このゲームは，島の中を旅して12種類の星座の化身たちを倒していく物語。だから，もちろんカニも倒せるし，狂暴なドラゴンをやっつけちゃうこともできるんだ。ただし，そのためにはかなりの剣のポイントが必要。最初600の強さの剣が，敵を倒していくうちにどんどんレベルアップされて，今まで倒せなかった敵を倒せるようになっちゃうんだ。すなわち，敵の強さの順番さえわかっちゃえば，このゲームを征服したも同然。言いかえれば，どんなときにでも必ず島のどこかに倒せる敵がいるということだから，くまなく島を探検してみてね(ちょっとわかりにくかったかな？ でも，これ以上くわしく書いちゃうと答えになっちゃうから――ゴメン！)

Q 山下先生，「ポートピア連続殺人事件」を友人の家で解いているのですが，すみれ荘のところがどうしても解けません。「ドア シラベロ」「ハリコミ」「マド ワレ」などをやっても，まったくダメなのです。もしかして，ダミーなのですか？ ダミーじゃなければ教えてください。お願いします。

〔川崎市麻生区・阿度便茶12才〕

A ムムッ！ 阿度便茶クン，ひょっとしたら，キミはズルをやってるんじゃないのかな？ 逆にボクから質問してみよう。キミはどういう過程ですみれ荘にたどり着いたんだい？ ボクが想像するには，阿度便茶クンは友だちかだれかから「すみれ荘」という地名を聞いて，それを入力したんじゃないかな。そうだとしたら，解けるわけないヨ。このゲームは各場面が連鎖的につながり合ってできているんだ。だから，ゲーム中にちゃんと「すみれ荘」という地名が出てきて，それから必然的にすみれ荘に行った場合じゃないと，何もできなくてあたりまえ。もう1度キチンとはじめからプレイしなおしてごらん。

近ごろどうもこの手のハガキが多くてコマル。たとえば「ポートピアの犯人は××だと知っているんですが，どうやってそれを白状させればいいんですか？」とか，「タイムシークレットで最後に△△△△をすればいいことはわかっているんですが，どうすればそれができるんですか？」など，etc…。こういう人たちは，いくら数多くAVG（アドベンチャー・ゲームの略）を解いていても，AVGのほんとうの楽しみかたを知らないんだろうね。AVGの真のオモシロさっていうのは，長い道のりをへて，最後の結末を知ったときに得られるものなんだから。

Q 山下先生，ボクは「サラトマ」を一応最後まで解き終えたんですが，広告やパッケージの裏に出ている写真のような画面が出てきません。何回もくり返してやっていますが，まったく手がかりなし。どこでどうすれば，あのような画面がでるのでしょうか？ ぜひ教えてください。

〔京都府宇治市・**上西恵史14才**〕

A 上西クン，キミはいいところに気がついた！ 実をいうと，ボクもゲームを解き終えたときにそのことが一番気になったんだ。だけど，何をやってもアノ絵が出てこなかったので，原稿の取材のときに作者の竹部さんにたずねてみた。そのときに竹部さんが教えてくださったことは，だいたいつぎのようなことだった──「あれはね『サラトマ』の宣伝用の画面なんです。デモのプログラムとかには組みこまれているけど，ゲームの本体には入っていません。ご期待にそえなくてすみません。」──なるほど，宣伝用の画面を作っちゃうなんて，さすがハドソンだねェ。上西クン，なっとくしてもらえたかな？

Q 山下章先生様へ，ハドソンの「サラトマ」についてですが，サラダ町の奉行所の中に入ったのに，キャベツ奉行がいるので何もできません！ どうしたらいいんですか？ いちおう「ベントウ」や「お酒」をあげたり，「右」や「左」を見たり行ったりしたんですけど…。

〔京都府京都市・**中井由香理？才**〕

A オット，「サラトマ」の連チャンだね。由香理ちゃん，キミがその場面で悩むのはもっともだ。いろいろ入力しても，キャベツ奉行が「ええい，ここをどこだと思っている！ ひかえい，ひかえい！」と怒鳴るだけで，何の変化も現われないからだ。でも，こんなトリックにだまされちゃいけないヨ。実は，この場面は単なるダミー（仕掛けがありそうだけど，実際は何もない場面のこと）なんだ。だから，奉行所の中へ入らずに，奉行所の入口の場面から×××を通って，奉行所の裏にある母屋へと行っちゃうのが正解。



由香理ちゃん，かわいらしいイラストを書いてくれてどうもありがとう。今月からは，キレイなハガキはこうやってどんどん載せていっちゃうから，みなさん，ウデをふるって応募してくださいね。

Q こんにちワ!! 初めてお手紙書かせてもらってます。ボクは，MZ－1500を買って間もないボウヤです。もち，アドベンチャー・ゲームもこの「惑星メフィウス」がはじめて，友だちにすすめられて買って，とても気にいっています。だけど，ナント，はじまったばっかりのロウヤで四苦八苦しているのです。なにを聞いていいのかもわからないし身動きもとれません。山下先生，どうかHelp me!! 〔宮崎県都城市・**タカチャン？才**〕



▲ロウヤが難しい「惑星メフィウス」

A ホーイ，I will help you！ メフィウスの牢屋の中はホントに難しいんだよね。この場面をちゃんと実力でクリアした人は何人いることか……。ほかにも同じ場面で悩んでる人がけっこういるようだから，特別にくわしいヒントをあげちゃおう。まずは，牢屋の中にいる2人の仲間，ゴンダーとアントニオイノシンにいろいろと話を聞いてみてくれ。レイソードやピラミッドのこと，それに牢屋からの脱出方法なんかもね。そうすればある程度は想像がつくはず。そう，入口の扉の鉄格子を××してから，△△してスラム街へ抜け出しちゃえばいいのさ。タカチャン，初めてのAVGでタイヘンだろうけど，ガンバッてね。

Q 「デゼニランド」を解いたんですが，ここでひとつ質問があります。ホラマンションのおばけ屋敷で井戸のある場面がありますが，山下先生の書いたチャレンジAVGの記事（ベーマガ85年3月号）を見ると「井戸に入ってみるのも一興かもしれません」となっていますよね？ ボクはいろいろな手段を試してみたのですがダメで，友達も全然入れないとわめいています。「ENTER HOLE」とかやっても，まったくダメ。ほんとうに入れるのですか？

〔愛知県豊橋市・**P6mkIIユーザー13才**〕

A ウ～ン，なんて答えたらいいものか……。ズバリ言っちゃうと，井戸に入ることはできません！ それじゃあ，なぜチャレンジAVGのコーナーにあんなことを書いたのか，ということになってくるけど，それをわかってもらうためには，そもそもチャレンジAVGの意義（ちょっと難しいかな？）について考えなくちゃいけない。もともとあのコーナーは，ボクが市販のAVGにチャレンジして解いていく過程を，読者のみなさんに見てもらって，AVGのオモシロさを知ってもらおうという企画のもとに開始された。だから，もちろん，そのゲームを解こうとしている人にとってはとても役に立っているだろうと思うけど，書かれていることすべてが必ずしも正しいことではないということもわかってほしい。ひとつひとつの場面でボクがどのように考えたのか（井戸の場面だったら，当然井戸に入ろうとするよね）ということを中心に書いているつもりだから，書かれていることすべてをうのみにしないで，自分の力でどれが正しいのかを見極める判断力をやしなってくれ。そうすれば，チャレンジAVGのページがもっと楽しく読めると思うヨ（話が難しくなっちゃってゴメン…）。

Q ENIXの「エルドラド伝奇」なんですけど，情けないことにもうわからなくなってしまいました。アキラの家に入り，ビデオテープを見つけるまではいいんですが，自分の家に帰ると「アキラのプログラムを持っているか？」と聞かれ，いつもそこでGAME OVERになってしまうんです。アキラの部屋ですべての動詞を使い，指定ワクで1か所ずつ調べてみたんですが，プログラム



▲「エルドラド伝奇」の自分の部屋

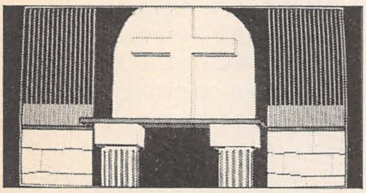
はどこにも見つかりません。いったいどこにあるのか，良きヒントを期待します。

〔神奈川県海老名市・**橋本　敦？才**〕

A　愛知県豊橋市の所 克己クン，高知県高知市の島村浩史クンその他のみなさんもお待ちどお！　今月この「エルドラド伝奇」に送られてきたハガキ20通のうち，19通がみな最初のこの場面で困っているようだ。かつて「サザクロ」や「デゼニ」の最初で悩んでいる人もわりといたけれど，この「エルドラド」の最初のムズカシさはそれと段ちがい。おそらく，今までのＡＶＧの中で最高に難しいスタート場面だろうね。では，どうすればクリアできるんだろう？　このゲームは入力したいコマンドをカーソルで入力する方式になっているんだけど，みんなそれにとらわれすぎてるんじゃないのかな？　ときには，××するのが，思わぬ結果を生むことも……。まあ，すべてのカギはビデオテープにあるのサ。

Q　はじめまして，中村です。ボクはパソコン歴１年ですけど，ＡＶＧ大好き少年です。でも，去年の８月に購入した日本ファルコムの「デーモンズ・リング」が解けません。場所は祈りの間のところで，せっかくカギを取ってもそこから抜けだせません。迷路を逆もどりしていってもマップの書きかたはほめてもらえますが，外へ出ることができません。教えてください，お願いします！　それではお仕事（ＡＶＧあらしも含めて）をガンバッてください。

〔静岡県富士市・**中村昭彦15才**〕



▲急がば回れ「デーモンズ・リング」

A　そーなんだ！　その迷路はすごく意地が悪いんだ！　せっかくキチンとマップを作って逆もどりしようとしても「よくマップを書きましたね。でも，それで抜けられるほどこの迷路は甘くないですよ」とメッセージが出てくるだけで，外へ出ることができない。だから中村クンのように悩んじゃうのもわかる気がする。でもね，この迷路はちょっとどこかに寄り道してくればいいんだ。そうすれば――ホラ，もとの洞窟の中へもどることができただろ？

それから，中村クンは「お仕事がんばってください」と書いてくれてるけど，ボクはまだ学生なんだヨ。読者の大半の人には負けちゃうけど，ボクはまだ若いのだ！　ちなみに，６月２日がボクの21才の誕生日です。みなさん，くれぐれもヨロシク。

影：しつこいナ～。

山下：影さん，なんかプレゼントおくれ！

影：ゲゲッ，ここはひとまず退散，退散…。

読者の広場

なんとなくクサいタイトルだけど，このコーナーは，読者のみなさんのハガキで作っていくコーナー。たとえば，自分が発見した㊙情報とか，他の読者へ言いたいこと，さらにはＡＶＧ以外でのボクへの質問でもＯＫだ。とにかく，みなさんからのおハガキ待ってるヨ！　掲載されるかどうかは，キミのアイデアしだいだからね。

それじゃあ，とりあえず今月は，何枚かのハガキを紹介しよう。

秘　もうひょっとしてみんな知ってるかもしれないけど，ＡＶＧ㊙情報を書きます。まずは「デゼニランド」で，入口の近くに受付のねーちゃんがいるよね。その場所で「×××」と打ちこむと，そのおねーちゃんがヤラシイことをしゃべるよ。

続いて「暗黒星雲」。これは，クラプトンII号の中でルナに向かって「×××」とか「ヌゲ」とか言うと，ルナは「これはＴ＆Ｅの野球拳ソフトじゃないのよ！」とちゃっかり宣伝してきます。それから，ボブに「バカ」とか「アホ」とか言うと，ボブはちゃんと言い返してきます。

あとは「サラトマ」の弁当屋で「モモタベル」とか，「メフィウス」の牢獄でイノシンをナグルとか，それぞれやってみてね。また，「テラ4001」に出てくるイノシンをナグルと，メフィウスの牢獄の抜け出しかたのヒントを言ってくれるヨ。そのイノシンに向かって，「ナニヲシテイル？」と聞くと，キミは一瞬ＡＶＧの世界から抜け出してしまうことだろう。もう書くスペースがないので，つづきは次回へ。こう御期待あれ！

〔兵庫県神戸市・**遠藤　浩？才**〕



▲㊙が入っている「暗黒星雲」

訂　４月号のコーナーで，山下先生はぜんぜんおかどちがいな答えをなさっている！　ＭＳＸ「デゼニランド」についてですが，デゼニランドに入るために重要なカギとなるのが，ロッカー・ルームのアキカンですよね？　ところが，ＭＳＸ＋家庭用ＴＶのコンビでこのシーンを見ると，アキカンが見えない！　実をいうと，ＭＳＸは家庭用ＴＶにつないであると，はじっこのほうに書かれた物を表示できないんです。だから，そういうシステムの人は，ロッカー・ルームの左下スミにアキカンがあると思ってプレイしてください。

それから，同じく「ザース」についてなんですが，これはもしかしたら，データ・レコーダのＰＬＡＹボタンが押されてないからじゃないんですか？　山下先生はディスク版でやったんでしょ？　テープ版ではここでロードが入るんです。

〔鹿児島市吉野町・**安川組長？才**〕

A　しっ，知らなかった……。安川クン，適切なアドバイスをどうもありがとう。そして，４月号を読んで悩んでしまったみなさん，ほんとうにゴメンナサイ。

紹　これがボクです！　名もない青少年です。背中にいるのは，うちの「ミー」です。



▲千種君でーす

〔千葉県我孫子市・**千種達也？才**〕

告　ピンポーン，お知らせです。北海道恵庭市の〝山下せんせえの恋人〟ちゃん，イラストがカワイイから掲載しようと思ったんだけど，かんじんなゲーム名が書いてありません！　これでは，何のゲームのことなのか，さっぱりわかりません。至急連絡してください。お知らせを終わります。ピンポーン。

〔**山下　章**〕

この「レスキューＡＶＧ」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）とを書きそえてください。また『読者の広場』あてのさまざまなおハガキ「チャレンジＡＶＧ」で取りあげてほしいソフトのリクエスト，さらにはボクへのファンレターなど，なんでもお待ちしています。みなさんのハガキでこのページを盛り上げていってくださいネ。なお，電話によるお問合わせには編集部はいっさい応じませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

★　★

山下章の突撃インタビュー ～T&E SOFT編

このコーナーも今月からできた新企画。ボクがＡＶＧを作っているソフトハウスを実際に訪れ，そこのプログラマーに突撃インタビューを行なっちゃおうという，とっても楽しそうな企画なんだ。読者のみなさんの中にも「あの人にこんなことを聞いてみたい」とかいう人がいると思うから，その内容をハガキに書いてぜひ送ってください。ボクがかわりに聞いておきますからね。

それでは，いよいよインタビューのほうへ！

第１回目の今回は，スターアーサー３部作で有名なＴ＆Ｅソフトの副社長，横山英二さんを訪ねてみた。

山下：コンニチワ！ ヨロシクお願いします。

横山：どうも，私が横山です。さあ，何でも聞いてください。

山下：それでは，まずは簡単なプロフィールをどうぞ。

横山：エーット，本名，横山英二，29才。身長178cmで体重が55kg(かなりやせている)，出身地が岐阜で，すでに女房もいます――と，こんなとこかな？

山下：横山さんがこの世界に入ったキッカケというのは何ですか？

横山：あのインベーダー全盛のころ，マイコンを買えば100円玉なしでゲームができると思い，ＰＥＴ2001を買ったんです。最初から自分でプログラムを組もうなんて，まったく思っていませんでした。ところが，当時マイコン用のゲーム・ソフトはろくな物がなくて，これでは20数万円の投資がムダになる，という非常にセコい考えて，自分で作りはじめたんです。そのうち，だんだんと泥沼にはまっていき，現在のようになってしまいました。

山下：横山さんが好きなタイプのゲームと嫌いなタイプのゲームをひとつずつあげてください。

横山：好きなのは，３Ｄのリアルタイム・シューティング・ゲームです。ふだんは頭を使っているもんですから，ゲームをやるときぐらいは何も考えたくないんです。だから嫌いなのは，アドベンチャーや，Ｒ.Ｐ.Ｇといったものになります。

山下：エッ!? ＡＶＧが嫌いなんですか？

横山：そうなんです。自分でいくらやっても解けないもんだから(笑)。ＡＶＧやるならＳＦ映画をみてたほうが，のめり込めます。

山下：ヘーエ，あれだけ売れたＡＶＧの作者がＡＶＧを嫌いだなんてオモシロイですねェ。

横山：自分でもそう思います。でも，かえってそうだからこそ，客観的な目でＡＶＧが作れたのかもしれませんね。ＳＦ映画の感覚で…。

山下：なるほどねえ。それでは，話題をベーマガの読者が一番知りたがっているところへうつしましょう。大人気のスターアーサー３部作ですが，あれはどのような構想のもとで作られたんですか？

横山：スターアーサー伝説の根底に流れているのは，夢と冒険です。なにか臭ってきそうな文句ですが，ＡＶＧはその名のとおり冒険なのです。そして，最も夢のある冒険は，やはり宇宙が舞台となります。ディスプレイとキーボードをとおして少しでも冒険の世界にひたれれば，ということでスターアーサー伝説を作ってきました。

また，スターアーサー伝説はあくまでもカセット版ということで作られています。ディスク版は単にそれをコンバートしたもの。次回ＡＶＧを作るとしたらディスク版のみとなりますので，みなさんディスクを買っておいてくだせー。

山下：スターアーサー・シリーズの呼び物のひとつに，ゴンダー，イノシンなどのユニークなキャラクターがあげられると思うのですが，ああいうのはだれがどうやって考えたのですか？

横山：エエ，うちではあの手のキャラクターのひとつひとつに，３作をとおして明確な性格づけをしてきました。なぜかゴンダーが一番人気があるようです。そして，ほとんどのキャラクターは，デザイン担当の三浦女史の手によるものなんです。ペンネームは麦田耕生（ばったこうせい）で，現在売れ残りっ子のマンガ家として活躍中です。

麦田耕生：コンニチワ！ 突然おじゃまします。デザイン担当の麦田耕生です。スターアーサー伝説のキャラクターは，ほとんど私が独断と偏見でデザインしました。なかなかユニークなキャラクターだと好評をいただき，大変喜んでいます。昔から，不気味な怪獣，モンスター，エイリアンなんかが大好きで，ＳＦ映画もよく見ました。最後にひと言，ヨーダ様大好き!!

山下：最近のＡＶＧというのは，ひとりで作るものじゃなくて，やはり何人かで作業を分担して作っていくものだと思うのですが，Ｔ＆Ｅソフトでは，どのようなプロジェクト・チームでＡＶＧを制作しているんですか？

横山：うちのプロジェクト・チームは，だいたいストーリー，プログラム，グラフィック・デザイン，サウンドの四つに分かれます。ストーリーは，原作を全員でディスカッションして決めていきます。この時にさまざまなワナが決められ，イラスト入りの仕様書ができあがっていきます。この仕様書にしたがって，プログラムはメインとサブに分かれ，デザインはキャラクタ・デザインとメカニカル・デザインに分かれて作業を進めていくわけです。サウンドはひとりです。３作をとおして，スタッフはそのつど変わりましたが，各作品とも５，６人のチームで作ってきました。

山下：スターアーサー３部作にはいろんな隠しコマンドがある（すでにいくつかは本誌でも紹介ずみ）と思うのですが，よろしかったら，中でも傑作なものを教えていただけませんか？

横山：エエ，いいですヨ。でも，はたしてこれを隠れキャラと呼んでいいものかと思いますが，ＦＭ－７版「惑星メフィウス」では，プログラムを少しいじることによって，ピラミッド内でコブラの絵を出すことができます。方法は，(9045 I＝7)としておいてピラミッドに入ればいいのです。このコブラはちゃんと意味を持っていたのですが，メモリの関係で，そのルーチンがカットされ，絵のデータだけ残ってしまったのです（まるでゼビウスのファントムみたい！）。

山下：なるほど。でも，ひとつのＡＶＧを完成させるっていうのは，とてもたいへんな作業なんですね。いろいろお話をうかがってきましたが，最後に今後のＴ＆Ｅソフトの活動についてお聞かせいただけますか？

横山：ハイ。「テラ4001」でスターアーサー伝説もめでたく完結し，ＡＶＧはひと休み。今年は新分野のアクティブ・ロールプレイングをメインに製品作りをしていきます。制作総指揮はアミューズメント・チーム・リーダーの内藤君です。大好評の「ハイドライド」は主なパソコンへの移植も終わり，現在「ハイドライドII」の制作に入っています。今年中には発売する予定ですから，御期待ください。ＭＳＸにも力を入れていきます。

また，ゆくゆくはＴ＆Ｅユーザーズクラブの会員のパソコンを電話回線で結ぶという計画（夢）もあります。準備にはかなり時間がかかりそうですが，なんとか実現させたいと思っています。

山下：わかりました。それでは今後もＴ＆Ｅソフトに期待していていいわけですね？

横山：エエ，もちろんです。

山下：では，今日はお忙しいところをわざわざありがとうございました。近いうちに「テラ4001」をチャレンジＡＶＧでやらせていただきますので，そのときはヨロシク。

――以上，山下 章がＴ＆Ｅソフトよりレポートしました。それじゃ，みなさん，また来月！

★SUPER Soft 情報

石野陽子ちゃんがデビュー曲をバックに共演！ セガの新ゲーム「テディーボーイ・ブルース」発売

セガ・エンター・プライゼスから，新人歌手「石野陽子ちゃん」（**写真１**）のデビュー曲とタイアップしたアイドル・ゲーム「テディーボーイ・ブルース」が５月17日に発売され，全国のゲーム・コーナーでプレイできるようになります。

このゲームは迷路＋シューティング・ゲームで，主人公のテディーボーイが迷路の中に潜入（せんにゅう）し，テディーボーイ・ブルースをＢＧＭに，「アオ」，「マスカラ」，「空飛ぶダルマン」，ノミの怪物「ピョ〜ン」，「オシシ」など，ひょうきん敵キャラクター軍団とたたかう設定になっています。

高得点をあげると，ヨーコちゃんの宝さがしなど，ボーナス・ゲームも楽しめる他，デモ・シーンには，バック・バンド，バック・コーラスにかこまれて，テディボーイ・ブルースを歌うヨーコちゃんのシーンなどもおりこまれています。



《写真１》石野陽子ちゃん

写真２は，ゲームの画面です。次号では内容をくわしくご紹介する予定です。

お知らせコーナー マイコンソフト開発室の巻

編：電波新聞社の東京本社のビルがこれまでの２倍のスペースになりました（**写真３**）。マイコンソフト開発室はベーマガと同じ７階だけど，エレベータ・ホールをはさんだ反対側になってしまったので，たまには遊びに行って何か取材してこようと思います。

と開発室へ向かう編君。開発室からは，何やらゲームの音が！♪♬♪♬〜〜×！

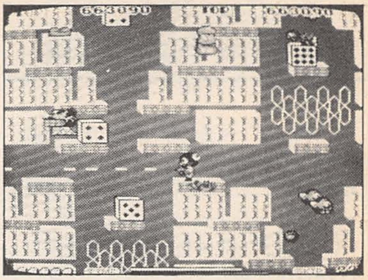
編：ゲッ！いったい何だこりゃ。まあ，入ってみよう。

なにわ：おや編さん。何しにきたの。

編：何って，このすごい音はいったい何。

なにわ：何って，なにわ？

編：バカなこと言ってないで教えてよ。ベーマガで紹介するんだから。



《写真２》テディーボーイの画面

なにわ：それなら教えようかね。このＰＣ−6001ｍｋⅡに乗っているのがディグダグ。とにかく発売以来すごい人気でビックリしてますよ。あのＴＩＮＹゼビウスの作者の松島さんがＰ６の限界にチャレンジした作品だから，ディグダグ特有のワザはほとんど使えるすぐれものですよ（**写真４**）。

編：あれ？Ｘ１でプレイしているのはデーモン・クリスタル（**写真５**）？

なにわ：そーなんです。いやらしいことにＭＺ−1500版とちょっとちがう設定をしてあるから，そう簡単に30面までは行け

アジサイ サクカナ？ スーパー・プレゼント・コーナー

初夏の日ざしもまぶしい今日この頃。もう新しいクラスや友人には慣れましたか？　誰ですか，５月病なんて言ってる人は!!

影：そういう人は，私を見習ってがんばるのだ，グハハ！

編：ちなみに，編集部では，今年も花見の時期をのがしてしまいました。トホホ……。

さて，今月もスーパー・プレゼントがありますよ。

★カプコン「ＥＥＴシャツ」20枚!!

人気ビデオ・ゲーム「エグゼドエグゼス」のオリジナルＴシャツを，20名のかたにプレゼントします。ご希望のかたは，ベーマガ編集部「Ｔシャツプレゼント」係まで。



▶これからの季節にぴったりのカッコイイＴシャツ

★ぐるっぺ下じきもあります

マイコンハウスＳＰＳからは，ユニークな登場キャラクタで話題のソフト「ぐるっぺ」の下じきを，10名のかたにプレゼントします。こちらも，編集部までご応募ください。

※しめ切りは，どちらも５月末日です。応募は官製ハガキで，つぎのあて先までお送りください。



▶これで勉強すれば成績アップまちがいなし？

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１−11−15 電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部「○○」係まで。

当選者発表コーナー
— たくさんのご応募ありがとう!! —

★アルファ電子のゲーム・ポスター

宮城県仙台市・米沢隆志／埼玉県大宮市・渡辺幸太郎／東京都杉並区・大塚善功／京都市・大谷英憲／香川県坂出市・津島　元さんほか55名

★サンダーストーム・ポスター

北海道釧路市・牟田勇人／福島県会津若松市・阿部　司／静岡市・佐塚昌則／大阪市・田渕　繁／福岡県北九州市・渋江宏則さんほか25名

★はーりぃふおっくすソフト・プレゼント

宮城県泉市・加藤琢也／新潟県三条市・田中和幸／東京都西多摩郡・広川　徹／大阪市・有馬純夫／高知市・濱田貴志さんほか４名

なお，Ｔ&Ｅソフトの「ハイドライド」プレゼントは，つぎのかたに当選が決まりました。

★FM-7／new7／77版

愛知県常滑市・高津政功さんほか２名

★MSX版

福岡市・中村友美さんほか２名

★Ｔ&ＥＴシャツ

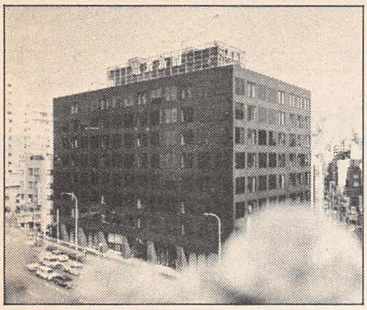
北海道札幌市・千葉敏子／東京都中野区・富永昇平さんほか18名

応募総数約千通。ハガキの山の中から，Ｔ&Ｅソフトのかたが厳正な抽選を行なってくれました。はずれた皆さんゴメンナサイ！　とのことです。

★「モリコ脅迫事件」プレゼント

ソフトハウス「WING」のソフト「モリコ脅迫事件」は，つぎのかたに当選が決定しました。

静岡県浜北市・大橋俊仁
愛媛県宇和島市・細川陽一
新潟県三条市・本間則光
北海道江別市・道見照美
東京都世田谷区・竹本　啓



《写真3》五反田駅からも見える新電波ビル

ないと思うけどね。

編：おや？ハンバーガもできたの。X1用が。こりゃすごい(**写真6**)。

なにわ：今やっているのが最終調整という作業なんだ。いかにおもしろくするかを必死になってプレイしながらチェックしているのが新人の金太君。

金太：金太でーす。よろしく。

編：どう見ても夢中になって遊んでいるようだけど。

金太：わかりました？

なにわ：こらっ！まだMZ－1500用のギャラガのチェックとFM－7用のギャラガのチェックが終わっとらんゾ！

編：エッ！1500とFMのギャラガあるの？

なにわ：あっ，いけない。うっかりしゃべってしまった。実は……（と，開発室の中の，部屋のドアを開ける。開発室は二重の部屋になっているんです）。

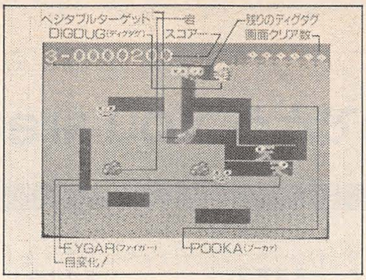
編：あったあった。あれ！本物の基板でプレイしてるのかな？すっごい，いい音がするけど(**写真7**)。

なにわ：良く見てくださいよ。ほら，MZ－1500からオーディオ・ケーブルでステレオにつないでるんですよ。これぞ六重和音のい力！

編：ほ，ほんとだ。音を聞いてるだけでも感動しそう。それに動きも速いね。ところでいつ発売？

なにわ：マイコンショウには間に合わせたいけど……。とにかくガンバリますから，読者のみなさんによろしく！

編：発売時期というのは頭がいたいね。ベーマガ編集部だって「ナムコの本」の発売日のことで，いつも販売部長にケツを



《写真4》PC-6001mkII/SR用ディグダグ

たたかれているんだから。なにしろナムコが発売したすべてのビデオゲームを…オット。ムニャムニャ。

なにわ：聞いちゃった，聞いちゃった。ナムコの本って,今編集しているベーマガ別冊のことでしょう。どうりでマイコンルームにSUPER Softの筆者の先生たちが毎日出入していると思った。

編：じゃ，しゃべっちゃおうかな。ナムコが最初に発売したビデオ・ゲームの名前知ってる。

なにわ：ボンビー！どうさすがでしょう。

編：残念でした。ジービーというゲームが1978年に発売された第1作です！

なにわ：その本に，ジービーも含めて何作くらいゲームが載るの？

編：全部で26作品，いや27作品かな？

なにわ：いつ発売？早く読みたいな。

金太：お願いしますよ。なにわさんに，ゲームが下手なんでいつもドツカレているんですから。ワタシは生活がかかっているんです(ドカ～～ン！)。

なにわ：ヨソ見をするからやられるんだ！1面からチェックしなおし！

金太：あ～あ，これが遊びだったらなあ。

編：金太君もガンバッてよ。キミしだいでソフトの発売日が早くなるんだから。ボクも編集部にもどって，校正しなくっちゃ。夏休みまでには発刊するつもりだから待っててね。

全員：おたがいにガンバロー!!

なにわ：それから，マイコンソフト開発室では実力があって，ナムコなどのソフトをパソコン用に組みたい人を募集しています。これもベーマガ読者のみなさんに伝えてください。

編：わかりました。デンパのソフト開発は仕事がキツイっていう評判を聞いたことがあるけど……。

なにわ：ハード的に限定されているパソコンで，いかに内容のあるものにしあげるかを，トコトン追求しているためなんですよ。自信と，チャレンジ精神のある人なら大かんげいです。連絡先は ☎03－445－6111 電波新聞社のマイコンソフトウエア開発室です。

キミにも……

マイコンショウで会えるかな？

ベーマガ編集部限定参加!!

5月22日(水)～25日(土)にかけて，今年もマイクロコンピュータショウ（マイコンショウ）が東京流通センター大展示場（平和島）で，もよおされます。

今回の参加は98社で，電波新聞社も出展します。入場料は無料で，開催時間は，午前10時～午後5時までです。

今回も，各社から新製品が発表されるもようですが，前回にくらべると参加社数は13社ほど少なくなっています。

電波新聞社のブースでは，新作のソフトのデモおよび販売，ベーマガ別冊やバックナンバー，専門書の発売を行ないます。

ちょうど，ベーマガ編集部は7月号の追い込み作業中ですが，読者のみなさんとの対話の場として，24日，25日の午後，だれかが限定時間だけ電波新聞社のブースに行くことにしました。

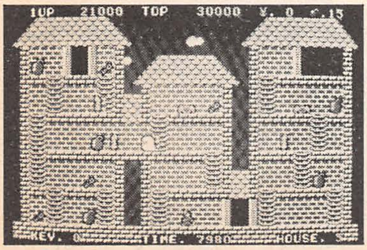
販売部長などは「会場でベーマガの編集をやればいいじゃんか」などと，つき出たおなかをさすりながら言っていますが，そういうわけにはまいりません。

実物のベーマガ編集部員を見て，ガッカリして「ベーマガを買うのや～めた！」なんていう人はぜったいに来場しないように特にお願いしておきます。

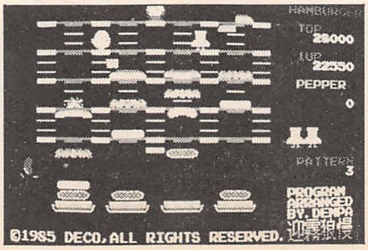
平和島の流通センターへ行くには，国電の浜松町駅から，羽田行きのモノレールが一番便利です。下車駅は「流通センター」で料金は片道大人 210円，小人は 110円となっています。

駅のすぐ前が流通センターですから，迷うことはありません。

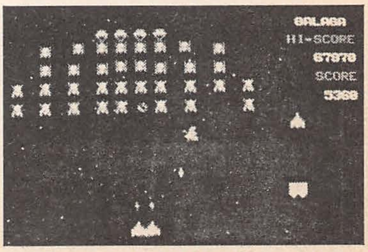
ではマイコンショウで会いましょう！



《写真5》デーモン・クリスタルの画面



《写真6》ハンバーガーの画面



《写真7》MZ-1500用ギャラガ!!

CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	メーカー	スコア	スコアラー
ドラゴンバスター	ナムコ	9,999,990	全国14人の皆さん
ツインビー	コナミ	9,174,270	杉山満史…静岡
ロードランナーII	アイレム	1コイン 4,389,370	KFO …山梨
ディグダグII	ナムコ	1,000,000	全国5人の皆さん
エグゼドエグゼス	カプコン	10,000,000	全国5人の皆さん
イーアルカンフー	コナミ	9,999,900	全国11人の皆さん
1942	カプコン	1コイン 13,682,100	UCX …静岡
アイスクライマー	任天堂	9,999,990	内野雅文…静岡
フィールドコンバット	ジャレコ	273,300	白い戦士ヤマト…大阪
バックランド	ナムコ	11,111,110	WINNER(RGB)…東京
スパルタンX	アイレム	1,521,000	Y.思林…神奈川
ピットフォールII	セガ	1,649,520	MNC …広島
マグマックス	日本物産	564,000	マクロス金子…福井
エキサイトバイク	任天堂	3,559,225	浜田勤泰(GIL)…東京
忍者プリンセス	セガ	1,053,700	CCV …岐阜
リターンオブザインベーダー	タイトー	2,766,920	堀江辰征…京都
スーパーパンチアウト	任天堂	999,990	全国13人の皆さん
レイダース5	UPL	727,660	あじふ…東京
B-ウイング	データイースト	9,999,999	全国13人の皆さん
忍者くん	UPL	987,030	VERTEX-AKETA…東京

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。
備考欄は，EXTENDや難易度設定が標準のものと異なる場合，得点以上にクリアラウンド数が重要な場合，継続プレイのモードがある場合，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。
「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。
また，永久パターンを使ったことが明らかなものは，全国集計のハイスコアラーからは除外してあります。
機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もありますので御了承ください。
平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設ける場合もありますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス
北海道函館市美原町2-56 ☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	6,325,530	浜　豊秋	1コイン
バックランド	1,137,390	丸山（姉）	
ツインビー	2,236,850	大国　治	
イーアルカンフー	654,600	大空　翼	
1942	12,240,680	U-DAMO-N	
エグゼドエグゼス	3,698,000	仲野隆行	5機
ロードランナーII	1,195,220	浜　豊秋	
ピットフォールII	1,529,200	AOI－OO	
★B-ウイング	9,999,999	Cinnamon	
ポールポジションII	65,850	JOSCA	テストコース

ゲームコーナーロン
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,146,770	佐野　賢	1コイン12面 プリンセス救出
ドルアーガの塔	60面クリア	平岡，川田，安藤 前田，平岡	ギル1人
スターフォース	3,692,600	安藤敏哉	
バックランド	1,477,110	中村　渉	
エグゼドエグゼス	897,800	安藤敏哉	
アイスクライマー	1,683,200	佐々木	
1942	1,226,640	滝本	
★B-ウイング	9,999,999	平岡，安藤	
エキサイトバイク	188,890	川岸	
ぺったんピュー	665,710	小山　遂	

川沿キャロットハウス
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	21,400	KAM	
ドラゴンバスター	505,033	飛路美	
ポールポジションII	65,260	木下　広	テストコース
バックランド	1,316,400	月館弘達	
エグゼドエグゼス	949,200	いはら♪なつみ	
スパルタンX	309,720	兼子君	
1942	1,759,410	つきだて	
フィールドコンバット	147,800	角田智也くん	
リバレーション	11,124,441	なるせくん	
イーアルカンフー	843,300	鈴木あつし	

プレイシティキャロット小樽店
北海道小樽市花園町1丁目1-6東宝スカラ座1F ☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,557,350	つきだて	
アイスクライマー	2,600,000	つきだて	
エグゼドエグゼス	2,701,200	Hyper（タケノ）	
ドラゴンバスター	2,137,850	MAD(サカヤス)	
フィールドコンバット	203,300	CAT	
ロードファイター	2,022,460	RS（タガ）	
バックランド	3,325,370	スーパーベルビィー	
スパルタンX	1,465,720	CSW(ホシ)	
ディグダグII	168,500	CSW(ホシ)	
スーパードンキホーテ	868,500	内村誠助	

澄川キャロットハウス
北海道札幌市南区澄川5条3丁目 ☎011-813-6445

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,824,200	CAP	1P4面
ドラゴンバスター	3,574,800	かねこたつや	1コイン 36面
ピットフォールII	1,518,420	かねこたつや	1コイン
★スーパーパンチアウト	999,990	かねこたつや CAPMOA	1コイン
スパルタンX	412,900	かねこたつや	3面5F
ディグダグII	181,000	CAP	16面
フィールドコンバット	201,700	よいこひろし	
バックランド	1,193,570	YURI（はだ）	
エキサイトバイク	257,850	EUPHONINM	7面

プレイシティキャロット琴似店
北海道札幌市西区琴似2条2丁目琴似グリーンビル ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	9,025,520	千田佳宏	ノーマル
ツインビー	3,402,800	つきだて	ノーマル
エグゼドエグゼス	2,076,100	松崎浩史	ノーマル
フィールドコンバット	209,030	よこい♬ひろし	ノーマル
ロードランナーII	2,602,110	福井範幸	81面 ノーマル
侍日本一	157,180	佐々木義久	ノーマル
ディグダグII	244,200	中川　剛	ノーマル
忍者プリンセス	392,500	野尻孝行	ノーマル
ピットフォールII	1,477,500	山崎　拓	ノーマル
エキサイトバイク	1,555,135	土屋　修	ノーマル

プレイタウン赤い風車
北海道札幌市中央区南23条西11丁目 ☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	3,782,180	西岡	ノーマル129面
ツインビー	2,501,600	ENOHI	ノーマル
エグゼドエグゼス	2,060,500	SHACHOO	ノーマル
ドラゴンバスター	3,821,500	ENCHI	ノーマル
イーアルカンフー	1,393,700	NAMI	ノーマル
リターンオブザインベーダー	820,200	BXW	ノーマル
アイスクライマー	1,340,300	ようすけ	ノーマル
★B-ウイング	9,999,999	角田智也	ノーマル
ジェダイの復讐	298,700	——	ノーマル
ディグダグII	69,400	——	ノーマル

プレイシティキャロット仙台店
宮城県仙台市中央1-2-3 ☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	254,900	TOI(FAC)	20面
★ドラゴンバスター	9,999,990	REI(FAC)	1コイン GIVE UP
グロブダー	146,140	WINGMAN (FREE CLUB)	1面〜48面
バックランド	1,631,910	T.Y	
ツインビー	1,958,050	TOI(FAC)	
エグゼドエグゼス	3,301,000	K.Shinba(FAC)	102面
ロードランナーII	3,201,000	万作 (FREE CLUB)	101面
★イーアルカンフー	9,999,900	伊藤昭(FAC)	
アイスクライマー	3,084,930	鈴木邦彦 (FREE CLUB)	
1942	12,151,710	TOI(FAC)	

サンレジャー荒川沖店
茨城県土浦市荒川沖長崎屋3F ☎0298-41-3810 (内)238

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ポールポジションII	44,680	N Y	テストコース
スパルタンX	361,050	K S	
バックランド	836,540	中根 修	
スーパーパンチアウト	698,610	田島MT	
忍者くん	565,660	C—C—B	
ゼビウス	5,400,000	PAC	
ロードランナーII	212,100	小川慎一	
マッピー	685,730	市川	
ツインビー	1,000,000	PAC	
ドラゴンバスター	1,822,430	YKM	

室蘭キャロットハウス
北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,741,850	越田浩征	
ドラゴンバスター	8,739,950	馬場由昭	継続
ディグダグII	148,800	武市敏幸	
アイスクライマー	1,565,780	武市敏幸	
エグゼドエグゼス	2,084,800	HAN	
イーアルカンフー	373,400	子泣きじじいじゃ	
スパルタンX	244,740	武市敏幸	
1942	12,245,400	赤い星	
★B-ウイング	9,999,999	TELLしてね!	
ポールポジションII	65,570	久美ちゃん元気	

ブックセンタースクラム
宮城県泉市松森字後田45-1 ☎02237-3-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,964,850	鈴木邦彦	1P
エグゼドエグゼス	1,793,700	KW(FAC)	1P 1コイン
★ドラゴンバスター	9,999,990	Y.W	1コイン GIVE UP
1942	12,076,650	鈴木邦彦	1コイン
アイスクライマー	1,508,350	T.啓史	
マグマックス	114,800	小野 洋	
バックランド	1,401,360	REI	
グロブダー	2,516,960	Y.W	99面のみクリア
空手道	1,456,200	相原 隆	
ドラゴンズレア	340,000	三木隆之	最終面クリア

宇都宮キャロットハウス
栃木県宇都宮市駅前通り1 5 10 ☎0286 25 6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,351,470	塩井敏克	1コイン
バックランド	1,552,600	幕内 隆	1面から
ピットフォールII	最終面クリア	井上和宏・田仲孝規 幕内 隆	
ツインビー	2,632,600	塩沢昭紀	
ディグダグII	161,500	鈴木秀人	
エグゼドエグゼス	2,533,100	塩井敏克	
ドッグファイト	507,650	樫宿茂之	
マグマックス	221,100	鈴木勝美	
1942	1,209,500	塩沢昭紀	
ロードファイター	333,590	武石公治	

パサディナ
北海道札幌市中央区南4条西3丁目 ☎011-518-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	559,800	斉藤政昭	
ロードランナーII	2,410,130	CAP	4匹78面
リターンオブザインベーダー	625,800	Hyper-Active-APO	
ピンポ	473,100	かねこたつや	
スパルタンX	336,480	Hyper-Active-APO	
★B-ウイング	9,999,999	角田智也・芳野浩也	
バックランド	1,679,060	RYO	
ドラゴンバスター	1,500,000	かねこたつや	
イーアルカンフー	554,200	T.Combine Child	
ロードファイター	999,999	Racing Sports	

山形キャロットハウス
山形市七日町3 2 30 ☎0236 33 3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,593,500	大槻和弘(GAT)	
★ドラゴンバスター	9,999,990	小神博志(GAT)	1コイン
ロードランナーII	4,384,220	飯野弘章	1コインで131面
マグマックス	221,200	湯井栄造	1コイン 131面クリア
ディグダグII	60,300	工藤信一	
リターンオブザインベーダー	643,700	阿部光浩	
エグゼドエグゼス	3,979,500	小神博志(GAT)	
バックランド	1,254,110	阿部潤(FAC)	
フィールドコンバット	72,300	——	
ハル21	10,000,000	小神博志(GAT)	

ファンフル
群馬県前橋市千代田町4丁目12-4 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	860,740	室岡正彦	12面
ロードランナーII	1,267,290	丸茂	
イーアルカンフー	421,000	SUE	10面
1942	318,440	室岡正彦	
リターンオブザインベーダー	646,850	高橋	
ハル21	814,300	中島はるみ	群馬美人
リバレーション	549,250	高寺利明	2
スパルタンX	439,680	菊地	
★B-ウイング	9,999,999	小野昌人	
エグゼドエグゼス	2,211,100	MYC	?面

ネットワークインタイトー
岩手県盛岡市大通1-10-4 ☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,339,280	ケースコ	
忍者ハヤテ	15,827,300	久保田武久	
フィールドコンバット	94,000	LSSAH	
1942	12,231,500	NAO	
エキサイトバイク	219,420	NAM, FGR	
アイザックII	928,770	高橋康之	
ロードランナーII	779,670	ITA	
エグゼドエグゼス	1,396,200	井上彰人	
忍者プリンセス	217,950	ELF	
スターフォース	9,213,300	山本達也	

筑波学園キャロットハウス
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3 ☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,621,700	早見 優	
ディグダグII	105,500	H・B	
エグゼドエグゼス	958,400	大塚慎一(SIN)	
ドラゴンバスター	1,094,570	またぶち	
スーパーパンチアウト	860,830	XLはおっかない	
ロードランナーII	612,260	H・B	
アイスクライマー	496,880	Y. M	
イーアルカンフー	528,900	A. S	
フィールドコンバット	107,200	?	
レイダース5	30,330	M. H	

ゲームシティジル
群馬県高崎市中紺屋町33 ☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	424,450	蓼沼	1コイン
イーアルカンフー	474,500	政志&SUE	
エキサイトバイク	148,125	政志&SUE	
スパルタンX	580,090	菊地	
エグゼドエグゼス	1,606,700	塩沢	
エレベーターアクション	105,650	大井	
1942	11,819,170	金子	
アイザックII	703,910	S. K	
ドラゴンバスター	460,330	木村&田中	1コイン
侍日本一	63,700	政志&SUE	

プレイシティキャロット八戸店
青森県八戸市大字六日町33 ☎0178 44 4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	55,740	ALPHA-23	
リターンオブザインベーダー	838,900	赤坂守てが!	
ディグダグII	221,700	伊達 剛	
マグマックス	322,900	伊達 剛	
ツインビー	2,618,100	赤坂 守	
エグゼドエグゼス	2,168,300	赤坂 守	1コイン
ドラゴンバスター	2,882,000	HYPFR-HALX	1コイン
イーアルカンフー	785,800	赤坂 守	
ロードファイター	969,400	NAMCOT	
ロードランナーII	2,900,710	NEJO	

日立キャロットハウス
茨城県日立市鮎川町6-7-25 ☎0294-34-1010

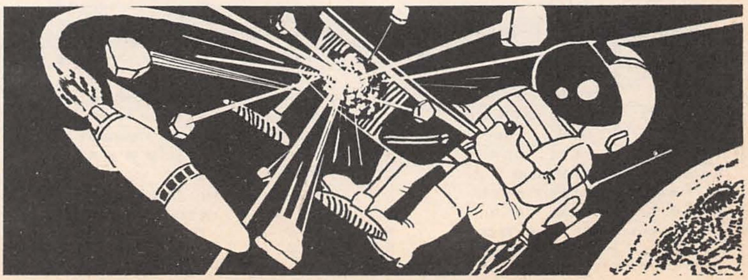
タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	605,200	YSP	
ドラゴンバスター	1,016,660	NLT	1コイン
リターンオブザインベーダー	787,100	伊藤圭介	
イーアルカンフー	531,600	Souhei	
スパルタンX	509,550	YSP	
フィールドコンバット	55,640	大内 淳	
ディグダグII	590,800	GIL	
マグマックス	285,000	渡辺 明	
ロードランナーII	567,940	GIL	
エグゼドエグゼス	224,800	猿田浩行	

セントラルパーク
埼玉県川口市芝3732 ☎0482-9-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★イーアルカンフー	9,999,900	瀬野直樹	
ロードランナーII	1,656,010	ACU– T・H	
ツインビー	622,200	沢下高光	
ドラゴンバスター	1,038,650	Dr.あっくん信二	
ディグダグII	73,400	RGK(石神裕昭)	
ピットフォールII	1,552,970	ACU–T・H	
ドルアーガの塔	60面クリア	田中広宣(RSF) ACU–T・H	1コイン 1,725,640
1942	12,028,310	木村雅彦	
バックランド	1,568,450	Y. N	
ハイパーオリンピック'84	172,350	ACU–T・H	1面でゲーム終了

スペースキャンパスステーション
宮城県仙台市1番町2-7-1 ☎0222-23-4021

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者ハヤテ	9,999,900	万作&USA	
忍者くん	781,210	あつしこ	
スパルタンX	450,680	ヨコタ & ANS (ANS軍団)	
ロードランナーII	2,338,400	万作	
イーアルカンフー	1,231,600	HAMFRY	
1942	612,580	アンナ	
ドラゴンバスター	4,234,730	MARINISLAND B297	
侍日本一	236,800	メアリー	
エキサイトバイク	112,500	ミッシェル	
リターンオブザインベーダー	303,600		



ゲームインJ&B
東京都千代田区神田小川町2-5 ☎03-295-9034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
あいむそーり	490,000	T. D. F	
忍者プリンセス	462,850	ウインナー	
ザ高校野球	205,200	エンドウ	
ツインビー	1,716,450	ああむA^5	
マグマックス	273,300	金崎	
フィールドコンバット	140,700	小泉	
1942	1,304,500	野田	
侍日本一	149,620	植村	
ロードランナーII	2,081,000	C. C. R	
ドラゴンバスター	475,100	増田	

ゲームスペースミライヤ
東京都大田区西蒲田7-3-3第一醍醐ビルB1 ☎03-734-6626

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	585,400	FANCY-KETOSE	
★ドラゴンバスター	9,999,990	渡辺一仁/SEK・II	1コイン
ロードランナーII	1,948,890	末吉由記雄	
イーアルカンフー	2,056,500	ボチャ+RCE	
アイスクライマー	1,352,070	M・斉藤	
★エキサイトバイク	3,559,225	浜田勤泰(GIL)	
スパルタンX	282,140	K・山口	
エクイテス	4,921,200	SEK	
バックランド	1,451,400	SEK・II	
グロブダー	3,513,750 152,740	AKN SEK II	99面のみ 1〜52面

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	149,300	EXCALIBUR	
★ドラゴンバスター	9,999,990	EXCALIBUR	
エグゼドエグゼス	1,953,300	EXCHANGER	
アイスクライマー	1,405,650	EXCALIBUR	
★イーアルカンフー	9,999,900	EXCHANGER	264面
マグマックス	200,000	ししどんどえ〜す	
エキサイトバイク	1,456,895	TITTA	
リバレーション	2,097,682	EXCALIBUR	
1942	12,314,640	GUIN(GER)	1コイン 最終面クリア
忍者プリンセス	371,950	肉丸どえーす	

ビッグキャロット新橋店
東京都港区新橋2-8-7 サンスタービル内 ☎03-503-6483

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	395,500	WINNER(CHA)	19面
ロードランナーII	2,891,400	今野優	タイム早い
★スーパーパンチアウト	999,990	WINNER(YES)	28面
1942	775,990	GIL・HAMAD	
エグゼドエグゼス	2,845,200	ああむ・UME	ノーマル
ツインビー	2,074,800	ああむ・UME	ノーマル
フィールドコンバット	72,470	天才赤石	ノーマル
ドラゴンバスター	3,795,290	GIL・浜田勤泰	1コイン
リターンオブザインベーダー	526,700	VERTEX-SEN	
マグマックス	5,048,500	WINNER	ノーマル

ゲームファンタジー
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 ☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	1,017,840	斉藤未来	
アイスクライマー	530,510	河野誠	
ピットフォールII	493,010	佐藤健治	
忍者プリンセス	197,550	つめたい湯のみ	
エキサイトバイク	536,480	原田拓朗	
1942	1,730,530	向山洋	
スパルタンX	355,270	千葉普吾	
スプレンダーブラスト	293,430	小松仁史	
フィールドコンバット	184,060	さよなら麦ちゃんパートII	
ミステリアスストーンズ	1,276,343,671	福山正晴	

GAME SPOT 21
東京都新宿区西新宿1-15-4 ☎03-343-0010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	415,950	NYANKO	
フィールドコンバット	155,300	岩増高志	
ザ高校野球	322,620	伊野商(26P)	
ロードランナーII	1,858,980	柴田共則	
ディグダグII	126,500	佐藤和敬	
ドラゴンバスター	3,077,480	加嶋良三	
スプレンダーブラスト	467,810	VERTEX-SEN	
キャンバスクロッキー	106,970	稲葉晃三	
エグゼドエグゼス	3,580,500	ああむ・A^5	
ハル21	207,730	阿部貴裕	

ゲームコーナーニューオリンピア
東京都品川区荏原3-4-13 ☎03-787-5682

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,977,350	大久保仁	
忍者プリンセス	786,850	白川明人	
マグマックス	210,600	奥田俊之	
フィールドコンバット	106,400	中島淳志	
ピットフォールII	202,340	鈴木秀雄	
ロードランナーII	669,450	深尾直樹	
1942	682,040	江田学	
スプレンダーブラスト	305,830	池田裕司	
ハル21	143,000	田中義仁	
ドラゴンバスター	916,220	松永敏幸	

プレイタウンユー&ユー駒沢店
東京都世田谷区駒沢4-18-20 ☎03-410-6960

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フィールドコンバット	112,700	山田正治	
1942	548,200	松田清	
ドラゴンバスター	1,950,280	松尾康知	
イーアルカンフー	933,100	フロッサーACE	
侍日本一	221,300	大沼	
スパルタンX	748,400	江藤政彦	
ピンボ	620,500	谷口勇	
★B-ウイング	9,999,999	加藤、鈴木ほか2名	
バックランド	795,930	松浦利明	
ロードファイター	470,660	皆川正之	

プレイシティキャロット一番街
東京都新宿区歌舞伎町1-17-6アツミビル内 ☎03-209-8832

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000	FUL WORLDのまさみくん	27、29面
ロボット	53,694	フランスベット東條	ノーマル
レイダース5	45,470	有希子と桃子	ノーマル
アイスクライマー	3,842,230	EXCHANGER	57面
★ドラゴンバスター	9,999,990	MAI♡	GIVE UP
エグゼドエグゼス	10,000,000	WORLDのあんどう+村松さん	ノーマル
ドラゴンズレア	470,681	金沢淳一	ノーマル
グロブダー	187,520	SPERINIAN	1〜68面
イーアルカンフー	4,000,000+α	山辺正弘	135人目
1942	11,997,180	EXGANDERの高橋	1コイン

ゲームプラザぱっくんらんど
東京都北区東十条3-17-3 ☎03-912-9006

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイダース5	727,660	あじふ	
バックランド	314,480	あけみ	Dランク
忍者くん	907,600	石田	
スパルタンX	566,800	あけみ	
ロードランナー	999,999	JET	
エキサイトバイク	623,565	JET	
クルクルランド	194,480	JET	
ドルアーガの塔	1,690,890	ほげらむ	
ミステリアスストーンズ	1,010,481,010	金子	
アッポー	999,999	元田	

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	778,500	APX386	ノーマル
ドラゴンバスター	6,123,560	GIL・HAMAD	1コイン
ツインビー	2,432,850	林茂	1P
フィールドコンバット	152,100	KOZUKE	ノーマル
エグゼドエグゼス	2,918,800	YOSIZU	1P
ジェダイの復讐	660,710	ガーゴル・セッタ	ハード6LIVES
ピットフォールII	289,700	松尾康知	1コイン
アイスクライマー	3,715,970	林茂	ノーマル
バックランド	1,296,590	浜田勤泰	ノーマル
エキサイトバイク	1,500,000+α	浜田勤泰	ノーマル

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990	EXCALIBUR	1コイン
マグマックス	332,300	ZAK会員-ACE	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	森本龍也	カウンターストップ
ツインビー	2,630,450	EXCALIBUR	1P
リターンオブザインベーダー	1,255,900	響あきら	2機設定
ロードランナーII	6,142,580	MAI♡	83面
忍者プリンセス	531,250	P・J・S	ノーマル
ピットフォールII	298,750	ABE	1コイン
バックランド	1,648,790	GIL・HAMAD	55面
グロブダー	131,320	DEXTER	1〜48面

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000	WINNER(CHA)	31面 ノーマル
ドラゴンバスター	2,504,000	WINNER (NIS)	ノーマル
ピットフォールII	1,625,730	WINNER(HAB)	ノーマル
レイダース5	242,340	WINNER(HAB)	ノーマル
マグマックス	343,200	WINNER(MAD)	ノーマル
ハル21	1,793,470	WINNER(CHA)	ノーマル
エグゼドエグゼス	7,341,500	WINNER(RGB)	24面 ノーマル
アイスクライマー	5,000,000	WINNER (NIS)	ノーマル
★イーアルカンフー	9,999,900	IYA WINNER(MAL)	ノーマル
★バックランド	11,111,110	WINNER(RGB)	290面

プレイタウンユー&ユー三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エキサイトバイク	1,007,515	田辺大輔	
イーアルカンフー	3,187,900	早川聡	
アイスクライマー	584,800	松尾康知	
スーパーパンチアウト	988,980	河野正義	
ロードランナーII	467,170	林茂	
B-ウイング	1,319,242	原田拓朗	
ピットフォールII	234,530	松尾康知	
グロブダー	455,980	金沢淳一	
ドルアーガの塔	60面クリア	金沢淳一	※
フィールドコンバット	89,200	加藤健	

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 ☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	189,520	FUL	ノーマル
スペースデュアル	89,880	MOBRINIAN	1Pノーマル
ターキーシュート	1,785,650	BUBRINIAN	ランク2
スターライダー	299,941	STAR UGGER	ランク2
クリスタルキャッスル	873,866	BUBRINIAN	ノーマル
★ディグダグII	1,000,000	FUL	29面ノーマル
レイダース5	581,300	FUL	23面ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	MAI♡	ノーマル
ツインビー	1,295,850	DIYOINIAN	ノーマル
スターウォーズ	1,358,912	メ○ロ○○ス	ハーデスト

ビッグキャロットTOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 ☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	7,115,670	ういぐるわーと	
ツインビー	2,207,050	PIN	
エグゼドエグゼス	1,047,700	VERTEX-SEN	
ピットフォールII	1,438,440	ういぐるわーと	
アイスクライマー	1,084,100	DNA	
スパルタンX	450,320	近藤隆太	
ロードランナーII	1,261,350	アイヤー青柳孝則	
イーアルカンフー	1,100,200	PIN	
フィールドコンバット	258,100	ボンバタコです。	
マグマックス	217,500	QUQ	

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15 ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,935,100	BILLY・GREAT	
ロードランナーII	2,604,130	GIL・HAMAD	
エグゼドエグゼス	2,912,300	GIL・HAMAD	
ドラゴンバスター	8,972,050	ATARI・KAD	
フィールドコンバット	188,600	鎌田英希	
ディグダグII	331,400	OCHIAI	
ピットフォールII	1,371,010	EXCALIBUR	
グロブダー	1350020	EXCALIBUR	
グランプリワールド	260,000	IKA	
花ビューター	2,630	ASWAD	

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-208-4036

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	198,700	YCA	14面
エクイテス	666,550	青柳くん	32km
エグゼドエグゼス	8,567,250	PIGMAN	30面
ドラゴンバスター	1,311,250	EGGMAN	1コイン
フィールドコンバット	67,000	EGGMAN	
アイスクライマー	2,441,300	田中浩之	
バットランズ	256,769	ガメラ	
マグマックス	140,000	YCA	
スチャラカ空中戦	145,050	北隅淳一	2面
★イーアルカンフー	9,999,900	捕われた人	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルB1 ☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ディグダグII	1,000,000	FUL(古田秀人)	
マーブルマッドネス	182,570	FUL(古田秀人)	6面ゲーム終了
グロブダー	151,560	瀬川　拓	1～47面
★ドラゴンバスター	9,999,990	ＭＡＩ♡	1コイン
マグマックス	440,800	RAT(杉山英夫)	3周目
エグゼドエグゼス	6,971,400	闘幻狂-MINER	1コイン1P
アイスクライマー	3,970,520	闘幻狂-DAI	52面
ロードランナーII	5,623,870	ＭＡＩ♡	162面
ピットフォールII	1,625,580	ＮＴＫ	ノーミスクリア
TX-1(スペイン)	281,310	佐々木宏	263'87

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店
東京都小平市小川町1-758-11 ☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターフォース	2,793,100	信田	
ロードランナーII	1,189,880	ＹＺＲ	
バックランド	1,200,960	信田	
忍者くん	499,740	信田	
リバレーション	562,100	ＡＫＩ	
エキサイトバイク	883,975	ＮＨＫ	
スーパーバスケットボール	1,799,360	ＣＢＲ	
ボンジャック	6,563,520	イケダ	
侍日本一	13,820	ＴＯＮ	
忍者プリンセス	460,800	ＹＺＲ	

ビデオインイセザキ
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-11 ☎045-251-8204

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ高校野球	96,300	広上　明	
１９４２	1,642,620	関本直也	
ロードランナーII	396,680	黒川明男	
キャンバスクロッキー	123,630	のぶゆき	
忍者プリンセス	203,260	K.M	
ピットフォールII	342,880	小林　実	
クラウンズゴルフインハワイ	——	阿部信二	
GPワールド	386,410	角田	
雀狂			
サンダーストーム	999,999	エミー	

ファンファクトリー中野
東京都中野区中野2-7-4 ☎03-382-4535

タイトル	スコア	スコアラー	備考
１９４２	1,468,500	鄭　均泰	
ロードランナーII	859,000	永田八造	
リターンオブザインベーダー	219,300	長谷川善明	
フィールドコンバット	101,800	長谷川善明	
スパルタンX	374,990	井内善次郎	
ドラゴンバスター	624,220	長谷川善朗	
イーアルカンフー	4,072,500	小林正明	
エキサイトバイク	391,075	小林正明	
★B-ウイング	9,999,999	中山　新	
忍者ハヤテ	9,999,900+α	金沢淳一	

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	9,975,620+α	平野おみ	96面
ディグダグII	480,700	SURPASSER TSUKAHARA	21面5機設定
エグゼドエグゼス	2,184,700	VERTEX FANCY-ALI	
フィールドコンバット	163,500	中山　寮	11面
スプレンダーブラスト	501,770	VERTEX-SEN	7面
マグマックス	258,100	VERTEX-OMI	5機設定
グロブダー	138,290 1,513,650	VERTEX-AXV 〃	1～47面 5機設定 99面のみクリア
イーアルカンフー	1,198,200	赤塚信次	22面
アイスクライマー	3,399,950	渡辺泰一	
ポールポジションII	99,880	CBXこと一発屋	テストコース6周設定

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,390,550	鈴木直孝	
ロードランナーII	1,676,910	ＶＤＳ一師匠	
ディグダグII	490,800	ＨＩＮ	
ハル21	2,028,270	ＶＤＳ一河野	
フィールドコンバット	225,300	田中真吾	
ピットフォールII	1,489,680	ＭＯＮ	
ドラゴンバスター	6,667,010	ＺＥＮＪＩ	100、105面でGIVE UP表示 1コイン
アイスクライマー	2,454,200	ＶＤＳ一師匠	
バックランド	949,100	大石　護	
リターンオブザインベーダー	626,000	ＭＯＮ	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	954,300	EXCHANGER	29面
★ドラゴンバスター	9,999,990	VERTEX-ACE	GIVE UP
ロードランナーII	2,398,600	ＺＡＰ	
ツインビー	3,253,900	EXCHANGER	
マグマックス	405,100	吉本	
アイスクライマー	7,076,490	ＫＵＺ	77面
ピットフォールII	1,543,650	EXCHANGER	
グロブダー	106,560	ZAK-会員-ACE	38面
★イーアルカンフー	9,999,900	EXCHANGER	263面
エグゼドエグゼス	3,633,900	吉本	

ハイテクランド赤い風船
神奈川県横浜市港南区上大岡西2-1-28 ☎045-844-1152

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	236,850	松澤	
１９４２	9,998,200	村上	
イーアルカンフー	1,565,300	世界	
エキサイトバイク	1,028,800	ＺＯＮＡ	
雀狂			
スターフォース	1,385,600	S.T	
ピットフォールII	886,250	H.I	
クラウンズゴルフインハワイ	——	——	
ロードランナーII	3,268,900	さとう	
スパルタンX	548,000	じんたん	

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	273,500	ＣＣＶ星川	5匹仕様
ドラゴンバスター	7,413,530	ＺＥＮＪＩ	100面
リターンオブザインベーダー	653,000	ＰＯＰ	
ツインビー	1,998,300	ＰＯＰ	
エグゼドエグゼス	3,360,100	ＣＣＶ星川	
ハル21	1,788,690	ＶＤＳ河野	
マグマックス	451,200	ペルシャ	
フィールドコンバット	290,300	おやじ	
ピットフォールII	1,533,730	ＺＥＮＪＩ	
アイスクライマー	1,806,580	ＡＲＩ	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ高校野球	276,130	池田　進	
ドラゴンバスター	588,742	梅本	
イーアルカンフー	392,000	小沢卓也	
忍者プリンセス	206,230	池田　進	
１９４２	614,510	椎名克幸	
ミステリアスストーンズ	10,089,300	花輪　篤	
ロードランナーII	778,730	大木　弘	
★B-ウイング	9,999,999	殿村	
ツインビー	482,600	島田紀雄	
バックランド	823,030	佐藤雅樹	

パソピック
神奈川県横浜市中区常盤町4-47 ☎045-662-5720

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スパルタンX	1,521,000	Y.思林	
１９４２	3,204,310	ヤナセ	
ピットフォールII	425,300	池田　等	
雀狂	——	K.野田	
ロードランナーII	1,255,000	沖ヤン	
忍者プリンセス	230,400	愛チャン	
ザ高校野球	350,600	広上　明	
スプレンダーブラスト	213,000	秋本	
フィールドコンバット	333,200	竹チャンマン	
クラウンズゴルフインハワイ	——	Y.K	

長岡キャロットハウス
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,338,850	ＳＡＹみつ	
エグゼドエグゼス	5,754,700	ＳＡＹ梵	
ドラゴンバスター	4,283,570	ＳＡＹみつ	1コイン
ピットフォールII	107,870	ＭＡＳＨ	1コイン
マグマックス	254,900	ＯＮＥ	
スパルタンX	398,030		
ディグダグII	123,800	ＳＡＹＥＸＦ	
フィールドコンバット	152,100		
イーアルカンフー	753,300	ＳＡＹＳＩＸ	21面
ロードランナーII	1,855,670	いろは	1コイン 67面

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1大幸ビル1F ☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,216,950	FANCY-SHOKO	16ステージ ノーマル
ディグダグII	618,900	VERTEX-ADE	21面 5人
リターンオブザインベーダー	1,357,200	VERTEX-AXV	20面ノーマル
★ドラゴンバスター	9,999,990	VERTEX-ACE VERTEX-FANCY-ALI	99面 114面
ハル21	1,833,850	VERTEX-AXV	ノーマル
★忍者くん	987,030	VERTEX-AKETA	35面4人
グロブダー	159,150	VERTEX-AXV	1～53面 5機設定
イーアルカンフー	1,028,000	VERTEX-APE	プレイヤー3人 22面
スパルタンX	538,950	VERTEX-SEN	プレイヤー5人 3周目4F
エキサイトバイク	1,719,350	ＩＬＳ－Ｍ	トラック74回

GAME SPOT21国分寺店
東京都国分寺市本町2-9-2 ☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	505,520	VERTEX-SEN	
ピットフォールII	225,830	安田幸永	
バックランド	1,559,630	松井秀彰	
スターフォース	3,304,700	SURPASSER-MAEDA	
エクイテス	1,518,100	松井秀彰	
１９４２	1,442,930	SURPASSER-MAEDA	
三輪サンちゃん	528,940	町田新一	
ロードファイター	2,005,290	染谷秀孝	
バンクパニック	9,999,990	吉沢和志	
空手道	74,100	VERTEX-SEN	

ツワ者ぞろいのスゴイ店!?
ゲームブティック 高田馬場

国電「高田馬場」駅から歩いて５分。さかえ通りの左側に「ゲームブティック高田馬場」があります。少しせまい入口から中に入ると，そこはプレイヤーの熱気でいっぱい。

ここの特徴の一つは，プレイヤーのレベルが高いこと。数々のスタープレイヤーを生み出したお店としても有名で，小学生から大人まで，真のゲーム大好き人間でいつも大にぎわい。

そしてもう一つの特徴は，アメリカから輸入されるゲームが，どこよりも早くプレイできること。最近では，あの「マーブルマッドネス」が入荷され，すごい話題をよびました。実は，ベーマガの「マーブル」取材も，ここで行なったものなのです。ほかにも，海外のアミューズメント誌をほん訳して展示してあるなど，マニアにはこたえられません。

（東京都新宿区高田馬場３－２－15
☎ 03－362－9300）



▲真剣そのもののプレイヤーたち

ニュービバアメリカン
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎0252-24-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	8,795,530	WIZ mkII	
エグゼドエグゼス	2,129,900	くらりす	
ロードランナーII	1,337,050	関口	
エキサイトバイク	1,000,000+α	AAA	
リターンオブザインベーダー	697,600	END	
ハル21	2,527,750	DIE	
フィールドコンバット	351,800	NON	
マグマックス	227,300	MACINTOSH	
1942	1,054,880	WIZ mkII	
アイザックII	950,000	MYN	

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990	ボチャ	1コイン GIVE UP
ツインビー	2,004,700	YCI	
リターンオブザインベーダー	831,700	Y. O. U.	
マグマックス	373,200	神保 彰	
ピットフォールII	342,060	IWGP	
エグゼドエグゼス	6,777,800	ぼちゃ★	1コイン29面
ディグダグII	140,000	YOU	
★ロードランナーII	4,389,370	KFO	1コイン146面
アイスクライマー	1,307,520	志村	
★イーアルカンフー	9,999,900	S. K.	

ビデオインパズル
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3 ☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーパンチアウト	999,990	DON・♡(AS), REO	
イーアルカンフー	425,280	H. S	
侍日本一	67,090	A・S	
リターンオブザインベーダー	567,400	A・S	
忍者くん	495,220	SILVIA	
スパルタンX	542,060	H. S	
ドラゴンバスター	1,682,410	ロンドン	
ロードランナーII	2,421,780	A・S	
エグゼドエグゼス	2,092,500	・F・	
アイザックII	1,499,430	A・S	

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,217,150	XPS	ノーマル
ドラゴンバスター	7,035,690	RIE	1コイン ノーマル
エグゼドエグゼス	2,906,100	DIE	ノーマル
ディグダグII	104,000	ENDLESS	ノーマル
フィールドコンバット	107,400	MINOWA	ノーマル
イーアルカンフー	1,511,100	松井	ノーマル
1942	11,921,170	Z-80	ノーマル
バックランド	802,900	広川	ノーマル
グロブダー	119,750	T.M	ノーマル
忍者くん	948,710	ENDLESS	ノーマル

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	7,974,100	FLICKER	ラウンド1コイン GIVE UP
ツインビー	1,227,000	BUU	
ピットフォールII	530,030	FLICKER	1コイン
クラウンズゴルフ	4番ホールインワン 35アンダー	EPSON	1コイン
エグゼドエグゼス	2,356,900	FLICKER	
ディグダグII	458,100	YBS	
スパルタンX	431,580	FLICKER	
バックランド	1,217,870	うんむらお	
フィールドコンバット	182,200	RZV	
エキサイトバイク	376,630	角田店長	

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通1-12 ☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	525,000	SUPER EXTRA	R26
★ドラゴンバスター	9,999,990	SUPER EXTRA	129面6.5時間 1コイン
フィールドコンバット	224,700	IMAHZI!	
ツインビー	1,769,650	ESP	
ロードランナーII	2,135,920	A・S(・♡・)	
アイスクライマー	1,540,210	笹原	
エキサイトバイク	1,557,980	CR・X	
スパルタンX	581,200	杉山満史	
ピットフォールII	342,960	杉山満史	
リターンオブザインベーダー	681,900	BIG BRAST	

バンダナ福井店
福井県福井市中央1-12-4 ☎0776-23-6097

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リターンオブザインベーダー	1,205,600	-SDAさん-	
フィールドコンバット	894,500	クロービス少年	
★マグマックス	564,000	マクロス金子	
ディグダグII	167,200	田谷勝信	
ツインビー	963,060	♡MOMOKO LOVE♡	
エグゼドエグゼス	1,994,200	♡YUKIKO LOVE♡	1P1コイン
1942	13,263,200	THEチャンピオン・1942・	
ドラゴンバスター	3,809,190	マクロス金子	1コイン
★イーアルカンフー	9,999,900	KOZSDA	
ロードランナーII	3,996,280	SDAくん	

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1丁目3-7セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,359,450	双葉店です	
ドラゴンバスター	2,208,650	GAW	
リターンオブザインベーダー	780,400	ガッちゃん元気!オレだよ	
1942	12,110,690	MAD・MAX	
エグゼドエグゼス	1,873,700	鈴木正浩中3	
ロードランナーII	1,802,000	HIT BIT	66面残り2人 時間なし(閉店)
イーアルカンフー	3,911,300	SBN	
ピットフォールII	320,270	SBN	
ロードファイター	999,999	Mis	
レイダース5	124,660	SPIDER!	

レジャーの広場U.F.O
愛知県豊橋市多米中町2-10-5 ☎0532-62-0520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	417,800	H・Hハギモト	
イーアルカンフー	4,265,700	小田年一&田中真一	
ロードランナーII	1,331,690	松田ジョー	
スパルタンX	645,710	杉山満史	
ドラゴンバスター	928,330	スギノ	
ピットフォールII	433,600	TM	
エグゼドエグゼス	1,261,600	H・Hハギモト	
スチャラカ空中戦	402,300	H・Hハギモト	
スーパードンキホーテ	470,000	IYO	残り2人
バックランド	1,596,140	田中真一	

ダイエーレジャーランド金沢店
石川県金沢市尾張町2-1-1ダイエー金沢店 ☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1942	11,657,460	JB	
スパルタンX	448,610	TINTIRO	
ドラゴンバスター	3,108,950	高松	32面
忍者プリンセス	476,150	TOMITAN	
ディグダグII	304,200	パワッチILL	24面 5人
アイザックII	1,646,420	BATTLER	4面
ピットフォールII	421,050	Mr. Karakichi	5人
★イーアルカンフー	9,999,900	パワッチILL, TINTIRO	2人
フィールドコンバット	238,600	N.T	4基
ロードランナーII	392,470	IZM	

プレイシティキャロット静岡店
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	6,000,000	女子タコKN	80面クリア
★1942	13,682,100	UCX	1コイン
バックランド	1,728,370	SRX	
イーアルカンフー	529,800	福山	
ディグダグII	108,600	MVX	
フィールドコンバット	148,500	FZ	
★ツインビー	9,174,270	杉山満史	1コイン1P
マグマックス	343,300	TZH	
エグゼドエグゼス	1,453,100	COMFLU	
★アイスクライマー	9,999,990	内野雅文	

星ヶ丘キャロットハウス
愛知県名古屋市千種区井上町72 ☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	6,315,190	K. U	1コイン
★イーアルカンフー	9,999,900	MOLE	※永久パターン使用
エグゼドエグゼス	2,529,500	こじま	1コイン
スプレンダーブラスト	459,510	EXP	
マグマックス	443,200	MOLE	
ジェダイの復讐	1,021,080	WSR	
リターンオブザインベーダー	260,000	AUM	
ロードランナーII	2,801,410	MAC	
ディグダグII	371,800	S. EXTRA	
ツインビー	2,441,550	中田	

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2丁目8-20 児玉ビル ☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	2,470,140	Road works	1コイン 28面
1942	11,686,860	きゅんきゅん	
バックランド	1,009,500	田畠恒保教頭参上!	
ツインビー	2,151,000	AMM	12面
リターンオブザインベーダー	698,700	田畠恒保教頭 第1教頭就任おめでとう!	
ディグダグII	332,400	パワッチILL	
ジェダイの復讐	1,279,680	諸星月光V3	
★エグゼドエグゼス	10,000,000	スパーク炎上児	
マグマックス	269,900	やんちゃ姫	
スプレンダーブラスト	334,700	WILD CAT	1コイン

プレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990	CREAMY MAMI &ブラック石川(F.A.C.静岡)	1コイン, GIVE UP ノーマル
スペースエース	111,668	小泉幸雄	
レイダース5	193,740	K. Shinba (F.A.C.静岡)	8面ノーマル
アイスクライマー	4,185,350	K. Shinba (F.A.C.静岡)	54面ノーマル
マーブルマッドネス	68,110	FUN	ノーマル
ツインビー	2,143,050	小泉幸雄	ノーマル
マグマックス	321,000	K.N(O好タコ)	ノーマル
ピットフォールII	1,524,620	K. Shinba (F.A.C.静岡)	1コイン, 隠れボーナスあり
リターンオブザインベーダー	886,000	S. T	ノーマル
ディグダグII	246,900	ワールドの村松さん	ノーマル

ドンキーハウス
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	4,768,410	中田裕己	1コイン
ツインビー	2,582,800	鳥居孝則	
イーアルカンフー	585,600	河合 実	
アイスクライマー	1,370,860	中田裕己	
ロードランナーII	1,450,000	中田裕己	
ディグダグII	140,000	中田裕己	
バックランド	——	——	
マグマックス	235,000	竹内広樹	
スパルタンX	——	——	
グロブダー	85,300 1,534,290	PATTY 中田裕己	1面から1コインの9面クリア

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ☎0766-25-1611

休載

☆また来月がんばってくださいね!

プレイシティキャロット・アピア店
静岡県静岡市中吉田川原田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	6,315,190	ワールドのT.S	1コイン
バックランド	658,290	やすあき!	
ディグダグII	176,500	AZ	
ロードランナーII	4,907,460	Y. S	
エグゼドエグゼス	1,237,000	TEN	1P1コイン
ツインビー	1,072,450	T. S	
リターンオブザインベーダー	973,700	MARI	
スーパードンキホーテ	766,500	K. K	
スペースエース	410,980	MARI	
ピットフォールII	346,400	Y. N	

ゲームコーナーエース
愛知県江南市赤童子町大堀101 ☎05875-5-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アイスクライマー	2,842,720	T.M. BROS(EXR)	ノーマル
ドラゴンバスター	1,826,690	T.M. BROS(ANS)	1コイン20面
1942	13,426,800	T.M. BROS(EXR)	32面クリア
サンダーストーム	449,500	T.M. BROS(TMO)	ノーマル
ピットフォールII	250,000	T.M. BROS(SP)	全ステージクリア
ディグダグII	209,900	T.M. BROS(EXR)	19面
忍者プリンセス	650,000	T.M. BROS(SP)	
ロードランナーII	3,450,940	T.M. BROS(EXR)	69面
エグゼドエグゼス	2,619,200	T.M. BROS(TMO)	EVERY50万
スパルタンX	368,900	T.M. BROS(ZZTON)	

プレイプラザハスラー
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	4,156,590	石黒雅仁	1コイン
マグマックス	469,100	鎌倉裕行(MOLE)	
スプレンダーブラスト	897,040	久留清	
ロードランナーII	4,478,510	山仲哲也	
エグゼドエグゼス	3,021,100	平井禎章	
ディグダグII	112,200	中崎富夫	
アイスクライマー	2,765,670	中崎富夫	
エキサイトバイク	218,785	中崎富夫	
グロブダー	110,280 3,512,450	山中哲也 錦城大太	1面から 99面のみ
1942	12,043,960	浜口誠	

プレイシティキャロット道頓堀店
大阪市南区道頓堀1 5 9 ☎06 212 2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	481,780	CKYテクニカル有馬	
ロードランナーII	3,073,690	生駒のCPU	
ポールポジションII	78,890	CKYテクニカル榎原	シーサイドコース C(D)ランク
ドラゴンバスター	3,115,100	CKYテクニカル武村	
ディグダグII	202,600	CKYテクニカル武村	
1942	11,881,140	Mr. HUNGRY	
バックランド	2,158,390	植村番北ちゃん	
グロブダー	3,519,470	CKYテクニカル榎原	99面のみクリア
エグゼドエグゼス	2,290,400	BE FREE	
ピットフォールII	1,559,990	CKYテクニカル土居	

アポロゲームセンター
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 ☎06-647-0716

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	224,550	林章夫	
イーアルカンフー	1,084,100	中熊武史	
フィールドコンバット	112,400	米田晃	
ドラゴンバスター	238,000	北村武司	
ツインビー	854,700	黒川敏彦	
ピットフォールII	108,500	伊藤博志	
ロードランナーII	1,096,700	黒沢健一	
ザ高校野球	89,550	常盤貞雄	
アイスクライマー	387,450	日下隆浩	
スパルタンX	257,450	河島伸治	

Y.Pエンゼル
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★忍者プリンセス	1,053,700	CCV	
エグゼドエグゼス	2,189,500	JOE	
ドラゴンバスター	3,403,320	CCV	
スチャラカ空中戦	412,000	OH	
スプレンダーブラスト	613,120	CCV	
ディグダグII	121,800	TAM	
バックランド	1,012,810	SS	
ポールポジションII	88,390	MAK	
スパルタンX	402,050	MIZ	
ピットフォールII	275,290	OH	

なんばCITYビッグキャロット
大阪市南区難波5丁目1番60号なんばCITY内 ☎06 644 2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,959,500	MZB&GRA&H♡O	
マーブルマッドネス	64,210	SUN	
1942	10,123,730	鳥井利清	
ロードランナーII	2,881,900	STAC-生駒のCPU	
リターンオブザインベーダー	672,100	大森理弘	
イーアルカンフー	4,875,900	TEN!ちゃん+FOX	
エグゼドエグゼス	1,723,200	GURI	
マグマックス	377,300	山内卓	
ドラゴンバスター	4,531,220	石井元就	
ディグダグII	177,300	SUPER FOX	

プレイシティキャロットガムガム
大阪府吹田市岸部南1-24-9 ☎06-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	2,146,950	Z×Hちゃん	
ドラゴンバスター	4,618,320	チャーリーNSB	1コイン 68面
アイスクライマー	1,867,330	EQU大島	
ロードランナーII	2,779,490	STAC-DRU	85面
マグマックス	272,900	チャーリーNSB	
ピットフォールII	785,610	チャーリーNSB	
ディグダグII	351,600	BE-FREE!	
フィールドコンバット	199,700	チャーリーAKI	
エキサイティングサッカーII	152,820	チャーリーNSB	1P
ドラゴンズレア	223,187	ちゃ!	

ビデオインスポーツタッチダウン
三重県津市栗真町屋町字東之内1614-4 ☎0592-31-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イーアルカンフー	355,100	M・A	
バギーチャレンジ	46,353	N・C・A・A	
スターフォース	1,004,800	Royフォッカー	MU12面
マグマックス	202,400	Royフォッカー	
1942	838,420	山中さとし	
忍者ハヤテ	2,991,300	TUYOOSAN	
エレベーターアクション	70,650	KOJI・K	
侍日本一	180,100	MAX	
キックスタート	105,220	アッチャ	
ミステリアスストーンズ	101,209,980	天才コラクン	

ゲームセンターニュー光
大阪市南区心斎橋筋2-23 ☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	747,600	登田裕三	
スパルタンX	335,000	北島啓示	
ロードランナーII	432,000	有田正則	
イーアルカンフー	1,055,400	テクニカル-TAKE	
ロードファイター	93,200	山下圭助	
ピットフォールII	120,760	東浦仁司	
侍日本一	76,060	高橋忠	
エグゼドエグゼス	895,700	テクニカル-有満	
バックランド	1,461,430	鮒田邦洋	
忍者くん	235,200	田中朗	

プレイシティキャロット関大前店
大阪府吹田市千里山東1の7の20 ☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,032,050	BE-CHO!	ノーマル
ロードランナーII	2,206,060	RUNNER塩見	1コイン
アイスクライマー	2,912,130	ちゃ!	ノーマル
1942	11,934,190	岡田仁くん	1コイン
★イーアルカンフー	9,999,900	EQU大島	5人設定 他ノーマル
★フィールドコンバット	273,300	白い戦士ヤマト	ノーマル
レイダース5	178,820	BE-FREE!	ノーマル
エグゼドエグゼス	3,419,200	BE-POS!	1コイン
マグマックス	259,900	MID	ノーマル
ディグダグII	428,600	BE-FREE!	1面

ゲームセンターニュースター
三重県津市江戸橋1-30-7 ☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,025,550	兼松伸介	
忍者プリンセス	457,000	としお, KATO	
スパルタンX	113,250	ブーチャン小林だーよ	
ドラゴンバスター	715,420	鈴村裕章	
フィールドコンバット	150,000	朝日浩司	
ディグダグII	78,400	鈴村裕章	
ピットフォールII	406,230	朝日浩司	
リターンオブザインベーダー	409,200	鈴村裕章	
エグゼドエグゼス	2,043,500	としお, KATO	
ロードランナーII	256,240	いわし	1コイン

プレイシティキャロットなんば店
大阪市南区難波3丁目6-17 ☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	9,329,250	CKYテクニカル谷	
ディグダグII	209,600	CKYテクニカル武村	
リターンオブザインベーダー	1,018,400	神吉ヒロノブ	
ロードランナーII	2,663,920	STAC-生駒のCPU	
フィールドコンバット	156,100	KIKUMI!	
ツインビー	3,068,100	Be-Free!	
バックランド	1,473,210	VERTEX-ふなだ	
マグマックス	324,800	かこくん!!	
1942	11,876,860	Mr. Hungry	
イーアルカンフー	2,681,200	CKYテクニカル有満	

プレイシティキャロット第4ビル店
大阪市北区梅田1 5駅前第4ビルB2 25 ☎06 341 8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	115,350	五代裕作	ノーマル
ディグダグII	248,900	CKYテクニカル武村	5・5・10・15の セレクト可能!
1942	363,720	榫葉の恥	ノーマル
ドラゴンバスター	5,017,390	CHACHA	ノーマル
ハル21	1,486,020	CKYテクニカル野崎	ノーマル
★イーアルカンフー	9,999,900	宮崎一人・池田寿	ノーマル
リターンオブザインベーダー	796,100	井上一彦	ノーマル
ツインビー	2,636,300	新宮泰光	ノーマル
ロードランナーII	2,154,760	柏木秀幸	ノーマル
レイダース5	318,600	ミルミルE!	ノーマル

ゲームスポットイーストサイド
大阪府堺市北瓦町2-1-28ヤングタウン ☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	725,620	中島光雄	
ツインビー	2,325,450	登田裕三	
ピットフォールII	346,600	松田正志	
ロードランナーII	968,780	坂井幸雄	
ザ高校野球	242,880	坂井幸雄	
スターフォース	1,192,720	冨永浩典	
スパルタンX	458,900	岩下守道	
スプレンダーブラスト	565,210	岩本教克	
ロードファイター	666,700	北野健一	
バッドランズ	574,797	中島光雄	

スターロイヤル
大阪市北区梅田駅前第1ビル1F ☎06-341-1128

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	972,540	テイクワン	
1942	11,734,730	ミスターハングリー	
イーアルカンフー	528,600	ミスターハングリー	
マグマックス	394,200	宮武真一	
エキサイトバイク	196,310	ミスターハングリー	
バックランド	1,353,510	VERTEX-ふなだ	
忍者プリンセス	—	—	
ピットフォールII	—	—	
スパルタンX	842,520	チェン	
ザ高校野球	—	—	

ビッグキャロット京都店
京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーブルマッドネス	63,110	CP/MⓇ	イージー
ツインビー	3,641,300	T.M	ノーマル
グロブダー	281,310	すすきのはじめ	1~86面
1942	758,680	堀江辰征	バーデスト
★ドラゴンバスター	9,999,990	T.M	1コイン
アイスクライマー	1,904,010	山口厚志	ノーマル
ディグダグII	262,900	Larg & GS	ノーマル
キャンバスクロッキー	161,480	五代裕作MKII	ノーマル
エグゼドエグゼス	2,650,800	堀江辰征	1P
ピットフォールII	1,483,170	堀江辰征	ノーマル

★チャレ・ハイ★
ひとくちメモ

ひと頃ベーマガ編集部あてに多かったお手紙・お電話に「B-ウイング(データイースト)で99,999,999ptsを出す方法があります。」というものがありました。これというのも，本コーナーでは，B—ウイングの全国集計ハイスコアをすべて9,999,999ptsで統一してしまったためで，「ベーマガはB-ウイング1億点の出しかたを知らないのか。」という読者のかたがたや，「うちの店では1億点が出ているのに全国集計に載っていない。」というゲーム・センターの方々からのご指摘が殺到したようなのです。

実は，B-ウイング発売後間もなく，すでに編集部にはこの情報が入っていました。しかし，その方法が永久パターンにも通じるものであるため，ゲーム・センターやメーカーへの迷惑を考え，掲載することをひかえさせていただいたものです。全国集計の欄も，「45面クリアの皆様」という意味でみな同じように扱いましたことを，この場を借りて断っておきます。　(編集部)

ドリームイン河原町
京都市中京区河原町通蛸薬師上ル奈良屋町301の1 ☎075-255-0597

タイトル	スコア	スコアラー	備考
TX-1	195,640	新沢貞光	
ポールポジションII	53,100	泉　利治	
1942	973,310	佐原友次	
ポールポジション	52,100	上岡一夫	
コスモスサーキットJ	64,910	大西　実	
ロードランナーII	568,940	高橋武三	
忍者ハヤテ	321,100	工藤壮夫	
マグマックス	94,200	沢村康男	
★リターンオブザインベーダー	253,100	佐々木芳雄	
スパルタンX	649,400	大西　武	

プレイシティキャロット福山店
広島県福山市船町1-22 ☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,906,550	村井	
エグゼドエグゼス	9,472,700	真彦，明菜	
ドラゴンバスター	1,303,020	KOJ	1コイン
イーアルカンフー	1,213,700	YATO, YASU, バヤシ	
チャイニーズヒーロー	11,640,900	AJ	
フィールドコンバット	174,900	KAN	
バックランド	1,170,400	KNG	
リターンオブザインベーダー	1,792,000	真彦，明菜	
スパルタンX	473,950	W.A.S.D	
ディグダグII	304,800	真彦，明菜	

ジョイパック西新
福岡県福岡市早良区高取1-1-20 ☎092-844-3520

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ピットフォールII	394,360	G.M.C. えるす	
ロードランナーII	4,153,930	BABA	
忍者ハヤテ	4,485,900	CONとMASA	
1942	11,968,060	仲原善信	
ゼビウス	838,540	—	
スパルタンX	791,640	SHI	
ドラゴンバスター	687,070	松本	
アイザックII	968,010	黒田よーすけ	
マグマックス	200,300	—	
TX-1	273,900	CAT'S EYE	

ビデオインマツヤ丸太町店
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,795,600	宮本	
ピットフォールII	1,528,270	堀江辰征	1コイン
ディグダグII	467,900	安田	
マグマックス	326,300	錦城大太	
ロードランナーII	3,500,000	堀江辰征	1コイン 98面
★ドラゴンバスター	9,999,990	T.M	1コイン
エグゼドエグゼス	5,380,700	堀江 & 山本	
1942	11,951,750	山本博孝	
侍日本一	168,820	安田	
★リターンオブザインベーダー	2,766,920	堀江辰征	56面

カントリーボーイ
広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん	421,700	?	
スパルタンX	—	—	
エグゼドエグゼス	6,915,700	熊谷	21面
スターフォース	10,380,500	熊谷	
忍者プリンセス	154,900	木谷	
ロードランナーII	455,450	杉岡	1面から
ミステリアスストーンズ	111,161,060	山根	1コイン
イエローキャブ	—	—	
ドラゴンバスター	1,370,420	杉岡	1コイン 17面
ソンソン	980,960	木山	

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六つ門町2-34 三信ビル2F ☎0942-35-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,407,560	石田恒一	1コイン
エグゼドエグゼス	1,864,800	まんまる	1P
イーアルカンフー	2,700,400	MASAO	
アイスクライマー	2,741,800	東城英寿	42面 1P
ロードランナーII	2,009,110	松井健治	
スパルタンX	346,120	東城英寿	
マグマックス	147,600	東城英寿	
ディグダグII	64,500	東城英寿	
バックランド	822,600	東城英寿	
エキサイトバイク	246,440	SIN	

ビデオインJOY
兵庫県神戸市長田区若松町5-3-13 ☎078-631-6504

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	3,582,650	本田君広	
アイスクライマー	1,810,700	向井	
ドラゴンバスター	1,060,180	AKI	1コイン
ディグダグII	152,500	大黒太郎	
エグゼドエグゼス	2,212,200	本田君広	
エキサイトバイク	1,312,325	川崎	
グロブダー	5,523,090	大黒太郎	
イーアルカンフー	611,200	松本	
クラウンズゴルフインハワイ	ハーフ33	阿佐	
スチャラカ空中戦	1,013,930	K.O	

ビッグキャロット高松店
香川県高松市片原町2-4 ☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,725,000	山内一	
★イーアルカンフー	9,999,900	坪井　元	ノーマル
ピットフォールII	269,590	MOMOKO	
エグゼドエグゼス	1,491,500	池内政博	
★B-ウイング	9,999,999	HASUI・UFO	ノーマル
ディグダグII	128,300	リンリン & ランラン	
ロードファイター	292,620	山本一夫	
バックランド	1,309,700	GATU	
ドラゴンバスター	688,720	NORI	
エキサイトバイク	1,708,250	TOM	

プレイシティキャロット佐世保店
長崎県佐世保市下京町8-2 ☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,932,400	江頭秀孝	
バックランド	726,560	山口錦次郎	
スターウォーズ	20,144,632	山口　健	100面
スーパーパンチアウト	3,034,130	山口　健	KO 107人
エグゼドエグゼス	1,512,700	山口　健	
ドラゴンバスター	1,283,530	田辺義則	1コイン
フィールドコンバット	65,210	山口　健	
スパルタンX	409,270	岡島俊夫	
マグマックス	106,700	山口繁一郎	
ロードランナーII	3,155,550	N.E	

マイコンゲーム I. B ZONE
兵庫県尼崎市東園田町5丁目46-10 ☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者プリンセス	461,000	Mr. Poo	
ドラゴンバスター	56,190	ゴトウ	
ツインビー	1,935,650	小林	
アイスクライマー	1,685,160	S.A	
ロードランナーII	1,588,410	ワタベ	
スパルタンX	356,260	青山	
イーアルカンフー	674,300	ゴトウ	
★B-ウイング	9,999,999	モモコ熊沢	1コイン
ロードファイター	102,100	タケダ	
スーパードンキホーテ	646,500	CBX	

プレイシティキャロット常磐店
香川県高松市常磐町1-5-9 ☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインビー	1,708,250	ひさし	
ピットフォールII	248,290	横井　彰	
ロードランナーII	1,013,000	フォゾン一刻DON	
エグゼドエグゼス	1,703,400	G.T.R	
1942	11,939,290	小竹かすみ	
スパルタンX	684,300	ひさし	
バックランド	1,123,240	GATU	
ディグダグII	134,900	リンリン & ランラン	
ドラゴンバスター	785,690	ひさし	
★スーパーパンチアウト	999,990	明石裕樹	

プレイシティキャロットパーツボックス
熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館内 ☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ドラゴンバスター	9,999,990	NMC	1クレジット
グロブダー	4,524,500	HRC	99面のみクリア
ロードランナーII	1,350,510	KYO	52面
イーアルカンフー	2,127,500	KVC佐々木	
エクイテス	2,706,600	BBA	
ディグダグII	61,000	KOW	
エグゼドエグゼス	2,375,400	DON	
ピットフォールII	398,910	BC	
アイスクライマー	1,763,900	PZN松本	
リターンオブザインベーダー	668,800	ASCII	

ゲームセンター・シグマ
兵庫県三木市志染町広野5-293番地 石田ビル1F ☎07948-4-0476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スパルタンX	416,750	N.O	
ロードランナー	561,950	F.K	
チャイニーズヒーロー	2,774,200	CAPCOM	
新入社員とおるくん	209,800	A.A	
エキサイトバイク	273,145	TOKURA	
ソンソン	1,500,800	I.T	
ゼビウス	9,999,990	A.R.K	
ジャイロダイン	872,090	CHURUKI	
フリッキー	652,970	植木	
スーパーバスケットボール	2,521,490	岡田	

ジョイランド松山
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハル21	1,096,580	近藤浩充	ノーマル
ピットフォールII	265,910	片岡祥一	ノーマル
マグマックス	377,600	子どものネコ	ノーマル
エグゼドエグゼス	7,346,700	御中賢一	ノーマル
リターンオブザインベーダー	643,500	MNS	ノーマル
アイザックII	928,490	管波秀規	ノーマル
エキサイトバイク	999,990	御中賢一	ノーマル
ロードランナーII	3,073,410	子どものネコ	ノーマル
ドラゴンバスター	3,293,170	新宿のDEXTER	1コイン 44面
侍日本一	77,700	近道有太郎	ノーマル

分大キャロットハウス
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーII	1,727,400	M.F	
ディグダグII	244,800	馬場君	
アイスクライマー	1,988,470	アイスクリーム!!	
ツインビー	2,352,000	CBR	
フィールドコンバット	281,100	YZR	
ピットフォールII	318,190	ABC	
マグマックス	202,100	CBR	
バックランド	988,420	KEN	
ロードファイター	1,554,900	M.F	
1942	611,990	—	

プレイシティキャロット流川店
広島市中区流川町8-17 大平ビル1F ☎082-246-8402

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ディグダグII	697,500	MNC	43面
ツインビー	2,008,900	南西東北	
エグゼドエグゼス	5,653,500	AYK	1コイン
ドラゴンバスター	4,529,560	FPL	1コイン
ロードランナーII	1,837,260	OUT	1コイン
★ピットフォールII	1,649,520	MNC	1コイン
★イーアルカンフー	9,999,900	白崎凱PRO	
フィールドコンバット	186,700	マンシュウ	
グロブダー	5,514,950	MAISON	
ロードファイター	596,350	ヤンピ	

プレイシティキャロット黒崎店
福岡県北九州市八幡西区黒崎2丁目1-1富士屋ビルB1F ☎093-641-2304

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	3,500,000	G.M.C. えるす	1コイン
★エグゼドエグゼス	10,000,000	G.M.C. えるす めぞん一刻	2P43面
ディグダグII	426,900	G.M.C. えるす	
ツインビー	2,413,450	G.M.C. えるす	1P
イーアルカンフー	1,641,600	G.M.C. えるす	
アイスクライマー	4,301,010	G.M.C. DSA	
1942	12,210,880	G.M.C.MATSUO	ランクアップ2 1コイン
バックランド	5,297,820	G.M.C. どずる	
グロブダー	190,300	G.M.C. DSA	1～68面
フィールドコンバット	193,600	G.M.C.WING	

神宮前キャロットハウス
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンバスター	1,498,610	NYAMCO	1コイン
エグゼドエグゼス	3,237,100	NYAMCO	15面
ロードランナーII	1,917,710	NAO	62面
アイスクライマー	1,843,020	S.T	31面
ディグダグII	151,200	S.T	15面
★B-ウイング	9,999,999	PCG, KH	
ツインビー	1,786,650	阿部光宏	
ハル21	1,531,920	NYAMCO	
リターンオブザインベーダー	1,014,100	中野	
イーアルカンフー	435,700	HARA	

BASIC MAGAZINE あくせすroom

PROGRAMMER OF THE MONTH

つぐ美：Dr.，なにをやってるんですか？

Dr.D：いや，ちょっとゲームの傾向を調べてるんだよ。ほら，今月の「プログラム・クッキング」で紹介したように，ゲームにはパターンというものがあるだろう。

つぐ美：なるほど。それで，どうなりました？

Dr.D：ふむ，最近の傾向として，パックマン型の追いかけゲームが，あいかわらず多いな。続いてロード・ランナー型のラダー・ゲームかな。カー・レースとかインベーダ・ゲームなどの作品は少なくなっとるようだ。

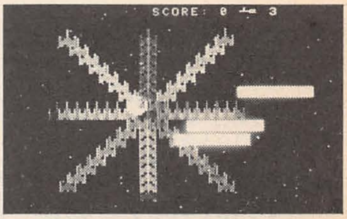
編：画面構成に凝った作品が多いですね。それに倉庫番のような思考型のゲームも増えました。

Dr.D：うむ，そこで今月の優秀作はとなると，やはり大林由尚君のMSX用「BOUND WAR」だな。この作品は，キャラクタも単純，画面構成も平凡だが，キャラクタ移動のテクニックに，アッと驚かされるものがある。画面をいっぱいに，自由に動きまわれるそう快さも，追いかけゲームとはちがった楽しみがあっていいな。

編：アイデア賞なら，UTT君のFP−1100用「SWAP BOY」ですね。ラダー・ゲームだけど，分身の術を使うなんてのは，独想的でいいと思います。

影：ひとことといわせてもらうと，「BLACK BOX」の作品もすばらしいよ。今月も載ってるけど，オリジナルな工夫がされていて，プログラムの勉強になる。

編集長：ベーマガは，流行のゲームとはちがった，独自のテクニックを重視したいですね。



《写真１》BOUND WARの画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

作品名	住所	氏名
ふわふわ	東京都府中市	下田友亮君
オリエンテーリング	新潟県新発田市	平山　寛君
単語暗記	愛媛県松山市	宮崎正三君
BOX　BOX	青森県弘前市	山川総司君
キャラクタ定義	岐阜県岐阜市	岩村　篤君
ジュンチャン	神奈川県平塚市	添田ゆかりさん
XIVIOUS	長野県長野市	倉林　晶君
シッパイ・レース	東京都町田市	磯　修君
STAR　TRADER	東京都昭島市	藤森憲男君
LIGHT　ONOFF	奈良県北葛城郡	浅川起章君
Rescue7 special	栃木県宇都宮市	長竹俊治君
よごれた英雄パートII	群馬県群馬町	福田茂樹君
バウンス	東京都青梅市	柳川　淳君
ELLY	愛知県名古屋市	水谷浩行君
ベジタブル・ガール	香川県綾歌郡	海妻秀紀君
DRIVE	埼玉県大宮市	斉藤智典君
フルーツ・ハンター	奈良県生駒市	藤井真一君
RALLY&JUMP	東京都中野区	近野泰之君
THE　MIRROR	東京都世田谷区	清水　敦君
DESSERT　ROOM	新潟県燕市	土田憲一君

投稿ありがとうコーナー

☆60年３月中にプログラムを送ってくれた人たちです☆

森本隆志／奥田哲也／大橋和嘉／中村秋久
／磯谷裕一／佐々木英臣／瑞慶山良文／亀
井　雅／高田浩明／西村浩行／藤井利幸／
武田兆司／磯貝豊一／柳下雅孝／畠中貴明
／佐藤泰治／上沢　裕／藤本英一／佐野弘
明／岩城光輝／林　篤／西田　淳／森　大
／松重康弘／溝上武志／丹治匡実／石井信
吾／浅井泰行／森拓一郎／小武海頼人／河
野匡格／吉崎光太／平野貴士／安原昭典／
沼田博史／志垣維康／宮田幸児／河辺義信
／佐藤正範／清水健司／和泉勇治／瀧澤政
行／吉田貴裕／佐藤　一／棚橋山治／石木
宏明／田中栄造／佐々木通雄／福島壮一／
野中友美／鈴木　潤／深町卓史／高野　務
／中村正茂／篠宮　誠／清水晴彦／中川裕
一／藤原暁宏／小牧充典／関矢高志／斉藤
将之／大野将典／佐渡詩郎／佐藤弘康／吉
田正一／榎本　司／西塚　建／鈴木幸次／
石本宏明／遠藤　武／永野雄司／高野禎也
／別府聡／市川広太／水口文哉／中野健二
郎／高柳昌之／宮川　聡／家坂　俊一／木
津　要／釜本則久／高井　円／笹倉芳明／
伊藤順二／松井勝紀／中下　潔／日下裕史
伊藤智裕／前田光教／山家英史／及川政春
／堀内　孝／山本昌平／種田英明／村島修
平／別府　聡／高橋　徹／田村清朗／松浦
祐一／杉浦壽昭／渡辺　学／西野浩充／阿
保幸生／溝尾朝彦／山田芳幸／秦　雄一郎
／高橋　裕／石井利男／吉川達也／西条祐
次／吉永慎一郎／石井卓也／伊藤元博／三
村文康／神永伸幸／緑川　健／金崎順一／
中上宣章／松本　淳／畠山義人／土谷真樹
／工藤英雄／日沼喜久夫／水谷浩行／岡
一文／遠矢行史／小川浩幸／森本恵司／阪
田光幸／中西健一／松村憲治／岩永将幸／
北脇　淳／永野泰章／柴森義和／松隈　剛
／市橋祐一／神谷昌寿／早川　誠／野原哲
矢／中富　仁／佐藤　宏／加藤　武／河野
実／堀田　毅／渡辺　博／又市秀治／上
田高広／竹下洋史／加藤謙一／松永和久／
斉川　篤／竹内　真／木下　秀一／山口大
輔／三島由輝夫／谷　昌博／外川　勇／中
島　浩／萩山丈芳／新井　繁／佐藤信行／
塩見　誠／川町兼弘／山本真司／望月賢一
／笠原好修／鈴木光太郎／久保健一／高吉
武亨／長南多太雄／松井昭憲／高柳善一／
高松　稔／名和秀哲／松林航一／頼経　学
／佐藤賢一／猪原祐一／岡本　学／浅野正
道／金子明敏／西山裕之／西山卓二／中井
康博／大地宏明／岡村克宜／今村泰裕／内
田恭広／木下靖弘／中尾豊和／藤森憲男

※全員紹介しきれなくてゴメンなさい！
他にもたくさんの方々からの応募がありました。どうもありがとう！

全国 dp マイコンソフト取扱店一覧

北海道

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17－2 ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★YESそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1－14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★そうご電器ニューチカ店：札幌市中央区大通西3丁目 北洋ビル ☎011-214-2851
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南1丁目19 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★OA SHOP PAL：釧路市星ヶ浦大通1丁目7－1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西17条南3丁目4 キッスルハイツ ☎0155-35-6781
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★メディア札幌：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★つうけんテレコンショップ帯広：帯広市西2条南9丁目サニーデパート3F ☎0155-23-1161
★ICカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★名寄ラジオ商会：名寄市大通南6丁目
★函館西武：函館市梁川町9－3 ☎0138-55-5511

青森県

★電巧堂チェーン・八戸本店：八戸市長横町17－1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2－6－26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーンサンプラザ：青森市石江字三好143－1 ☎0177-82-7521
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1－2－14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3－1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン弘前バイパス店：弘前市城東北4丁目5－5 ☎0172-27-2251
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438－1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29－1 ☎0173-35-3129
★ビデオ＆パソコンショップモリヤ：むつ市新町11－10 ☎0175-22-7242
★マイコンショップトム：八戸市三日町26 ☎0178-45-5570

岩手県

★電巧堂チェーン・盛岡本店：盛岡市中央通2－11－1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1－10－12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市館向町3－7 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一ノ関店：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

秋田県

★緑屋そうご電器：秋田市中通2－7－6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン秋田ひろこうじ店：秋田市中通2－4－23 ☎0188-34-3151
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16－2 ☎0188-64-3061
★電子センター秋田：秋田市川尻町字川口境18－3 ☎0188-32-7815
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2－6－1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3－3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン横手バイパス店：横手市安田字越廻39 ☎01823-3-2221
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

宮城県

★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1－1－31 ☎0222-27-7211
★電巧堂DAC仙台東口店：仙台市東七番町125－24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台本店：仙台市中央2－2－21 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ：仙台市長町2－1－39 ☎0222-47-1141
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3－6－5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・石巻本店：石巻市中央2－12－7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2－15－8 ☎0222-71-9700

山形県

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2－1－6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2－9－4 ☎02365-4-1530
★羽前パーツ：鶴岡市馬場町5－41（荘内病院前） ☎0235-22-1980
★エルタウン庄子デンキ山形本店：山形市七日町2－7－43 ☎0236-42-1222
★新庄CQセンター：新庄市小田島町5－53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1－8－23 ☎0238-23-6228

福島県

★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10－11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★エルタウン粉又・駅前店：福島市栄町7－31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1－16－7 ☎0249-34-6161
★うすい百貨店：郡山市中町13－1 ☎0249-32-0001

茨城県

★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★カトーデンキ販売：水戸市柳町1－13－20 ☎0292-26-4170
★メディアポート：水戸市白梅4－1－13 ☎0292-21-4920
★マルスズ電気：取手市新町5－17－17 ☎02977-4-1311
★中屋理化学：日立市神峰町4－21－8 ☎0294-23-0555
★OAショップ浦井：水戸市南町3－3－39 ☎0292-27-2695
★丸善無線電機㈱土浦ターミナルビル店：土浦市有明町1－30 ☎0298-22-7601

栃木県

★計測技研：宇都宮市桜3－2－17 太平ビル3F ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック1：宇都宮市宮町1－14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2－3－12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2－2629 ☎0284-21-0131
★ラオックス小山店：小山市城山町3－3－22 ☎0285-23-4652

山梨県

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2－4－20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

群馬県

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気：高崎市問屋町2－4－5 ☎0273-61-4535
★青木電気サービス：高崎市新町80 ☎0273-23-9275
★アサヒ商会：高崎市問屋町2－8－2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：大田市本町21－3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801－1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2－10－23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1－18 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17－13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-2-3653
★プログラムバンク：高崎市飯塚町97－1 高義ビル1F ☎0273-63-1369
★プログラムバンク前橋店：前橋市天川原町8－1 ☎0272-23-7408
★サカキ：高崎市問屋町1－10－26 ☎0273-62-1500
★TECHNO：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド21：前橋市表町1－1－14 ☎0272-23-4462

埼玉県

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1－5－6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1－12－1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5－1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1－43－3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1－8－11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1－18－5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3－9－13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5－17－5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-42-0111
★福岡無線：川越市連雀町3－2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1－4－9 04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2－31－15 ☎0484-73-1511
★コクサイパソコンセンター：上福岡市上福岡1－2－4 ☎0492-66-5591
★マイコンランド浦和：浦和市高砂2－8－10 仲銀座共同ビル ☎0488-22-3791
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3－515－2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2－47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1－5－15 ☎0493-23-1397
★兼立電工：大里郡江南村押切2632－1 ☎0485-36-1155

千葉県

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3－1－1 ☎0471-67-3333
★家電のササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-2-1323
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2－1－1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2－7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343－1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2－8－17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1－1－1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2－1－1 ☎0474-34-3971

東京都

★J＆P渋谷店：渋谷区道玄坂2－28－4 ☎03-496-4141
★J＆P町田店：町田市森野1－39－16 ☎0427-23-1313
★J＆P八王子店：八王子市旭町1－1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★マイコンセンター60：豊島区東池袋1－21－5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21－1 ☎03-462-0111
★A＆Vしらくら：北区上十条2－27－12（十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターCOM：千代田区神田佐久間町1－8－4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★小田急百貨店8Fマイコンコーナー：新宿区西新宿1－1－3 ☎03-348-0269
★ラオックス本店：千代田区外神田1－2－9 ☎03-253-7111
★ラオックスサウンドショップ：千代田区外神田1－15－3 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1－13－3 ☎03-253-1341
★ラオックスソフトショップ：千代田区外神田1－15－18 ☎03-253-7111

★お近くに取扱店のない方は通信販売をご利用ください。なお，ニデコム，ハドソン，キャリーラボ，データポップ各社のソフトも取扱っております。いずれも代金＋送料（1本240円，ゼビウス・ジョイスティック付は350円）を現金書留で電波新聞社出版販売部までお送りください。

全国㊥マイコンソフト取扱店一覧

★ラオックス新宿店：新宿区新宿３－15－16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町１－35－15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町１－20－３ ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪１－19－11 ☎03-398-5100
★ラオックス錦糸町店：墨田区江東橋３－14－５ ☎03-634-2131
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田７－66－３ ☎03-734-5171
★ラオックス小岩店：江戸川区南小岩７－26－17 ☎03-672-1061
★電化プラザセルコ：町田市南成瀬１－３ 相高ショッピングセンタ ☎0427-28-7090㈹
★ムラウチ電気：八王子市大和田町５－１－21 ☎0426-42-6211
★㈱ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋２-16-1ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機㈱７号店：千代田区外神田１－９－９ ☎03-253-4199
★東陽電機㈱門前仲町店：江東区富岡１－８－５ ☎03-630-5151
★丸善無線電機㈱本店：千代田区神田佐久間町１－８ ☎03-255-4911
★丸善無線電機㈱立川ターミナルビル店：立川市曙町２－１－１ ☎0425-27-6211
★丸善無線電機㈱立川第１デパート店：立川市曙町２－２－25 ☎0425-27-5316
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田４－３－１ ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田４－１－１ ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川３－17－１ 玉川高島屋Ｓ・Ｃ南館５Ｆ ☎03-708-1638
★真光無線㈱：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館６Ｆ ☎03-255-0450
★㈱富士音響マイコンセンターＲＡＭ：千代田区外神田１－15－16 秋葉原ラジオ会館７Ｆ ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町１－14－１ ☎03-257-0606
★ロケット２号店：千代田区外神田１－15－９ ☎03-257-0233
★ロケット３号店：千代田区外神田１－４－６ ☎03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田１－13－１ ☎03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田４－３－２ ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田１－15－２ ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田１－16－10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田１－10－９ ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田１－16－９ ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座１－８－21 ☎03-535-3381
★CVAジャスコ葛西店：江戸川区西葛西３－９－19 ☎03-675-5111
★CVAジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田４－４－２ ☎03-258-3711
★㈱サンビック：国立市北１－６－６ ☎0425-76-6651
★東急ハンズ渋谷店６Ａ：渋谷区宇田川町12－18 ☎03-476-5461
★東急ハンズ町田店：町田市原町田４－１－17 ☎0427-28-2608
★三光堂文具店：中野区野方６－30－24 ☎03-330-0406
★池袋東武：豊島区西池袋１ ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋１－28－２パルコ５Ｆ ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市国分寺字関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部２－６－４ ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町１－３－７ ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進㈱本店：横浜市西区南幸２－15－５ ☎045-314-5111
★㈱ニチイ横浜店：横浜市西区南幸２－15－13 ☎045-314-2121
★FLEX小田原：小田原市城山１－４－１新幹線ビル２Ｆ ☎0465-35-5591
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★ＯＡシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢３－１ ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町５－３ ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船１－24－１ ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町１ ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内２－21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野１－７－１ ☎045-901-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里２－２－15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町３－3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町４－16－６ ☎0462-22-2722
★ラオックス大和店：大和市深見西１－２－20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町１－７ ☎045-261-1251

静岡県

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町１－２ ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町７ ☎0542-55-8819
★マルツ電波静岡店：静岡市八幡２－11－９ ☎0542-85-1181
★マルツ電波板屋町店：浜松市板屋町102-12 ☎0534-54-2366
★日経社三島店：三島市一番町20－３ ☎0559-72-1546
★オークラ電化センター：伊東市湯川１-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★ベスト電器エル＆エル：静岡市馬渕２－８－１ ☎0542-82-7070
★フューチャーイン浜松：浜松市旭町68－２ ☎0534-54-6633
★システムイン吉野：藤枝市田沼２－12－44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東１－10－21 ☎0534-37-1738
★メルバII：浜松市大蒲町85－11 ☎0534-64-8412
★朋電舎販売センター：焼津市焼津６－12
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11－６ 栄ビル１Ｆ ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田１－７－11 ☎0557-36-8490
★スガヤ無線商会：富士市長通り104－３ ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160－１ ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町６ ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町３ ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原２－８－１ ☎0545-52-4006

岐阜県

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町８－43 ☎0582-51-6338
★カネダ電気：各務原市蘇原三柿野町２－10 ☎0583-89-2288
★ニシオ電器：中津川市新町５－20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町２－29 ☎0584-78-7687

新潟県

★電波新聞社・新潟支局：新潟市下所島203 ☎0252-45-2526
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通１－８－32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町５－４－８ ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファ：上越市本町２－１－25 ☎0255-43-4850
★星光ベーシック：南魚沼郡六日町中央通り124－21 ☎02557-2-2733
★長岡ハムセンター：長岡市柏町１－５－17 松電ボウル１Ｆ ☎0258-32-8661
★デンケンジャパン：長岡市平島町字下新田63－17 ☎0258-23-1881
★コンピューターシステム：三条市荒町１－12－30 ☎02563-5-5795
★本所屋商店：加茂市仲町２－３ ☎02565-2-1580
★Ｊ＆Ｐ三共新潟店：新潟市東大通１－３－９ ☎0252-43-6671

長野県

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂２－４－21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎02627-2-1817
★アルゴジャパン：上伊那郡辰野町宮所19 ☎02664-2-2022
★シマコーシステム：松本市大手３－２－21 ☎0263-35-1616
★小野電気商会：松本市深志１－２ ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西２－14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西１－15－28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301 ☎02624-8-2399
★上田西武：上田市天神１－５－６ ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156－１ ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水１-２-20 ☎0266-52-3287

富山県

★丸の内カラー：富山県星井町３－６－18 ☎0764-22-3100
★無線パーツ㈱：富山市掛尾町297－１ マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共新庄店：富山市双代町１－12 ☎0764-42-2131
★三共熊野店：高岡市新成町76－１ ☎0766-25-6003

石川県

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81－１ ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10－20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町１－30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市４－118－２ ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地２－３ ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町９ ☎0761-24-1611

福井県

★マルツ電波：福井市豊島２－７－４ ☎0776-21-2360
★片山電気：福井市中央１－５－３ ☎0776-23-3360
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1－112 ☎0776-27-1563
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

愛知県

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄３－17－15 ☎052-261-4541
★クリエイトショップロジック：半田市乙川薬師町２－８ ☎0569-21-7675
★カトー無線亀島店：名古屋市中村区井深町17－15 ☎052-452-2421
★カトー無線パーツ：名古屋市中区栄３－32－28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須３－30－86 ☎052-263-1660
★名古屋Byteショップ：名古屋市中区大須３ 30－86 ☎052-263-1629
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄３－４－５ ☎052-261-9201
★CVAジャスコ岡崎店：岡崎市康生通西２－20－２ ☎0564-21-0211
★コンピュータサービスロジック：春日井市鳥居松町２－263 ☎0568-84-2271
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅２Ｆ ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町２－40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23－１ ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80－１ ☎0560-61-8321
★パソコンショップΣ：名古屋市中区大須３－30－37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22

☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1－45　☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘店：名古屋市名東区明ヶ丘126　☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6－26　☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1－13　☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通1－43　☎0532-53-2111

三重県

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1－2－15　☎0593-51-6482
★CVA四日市：四日市市諏訪栄町6－2　☎0593-51-1111
★J＆P津店：津市丸の内31－20　☎0592-26-0111
★J＆P四日市店：四日市市鵜の森2－1－19　☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2－12－4　☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1－10－1　☎0593-82-0857

滋賀県

★ソフテック：大津市馬場1－4－20　☎0775-26-1563
★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152－2　☎0749-24-6561
★ビバ瀬田店：大津市一里山1－3－1　☎0775-45-7319
★坂口テレビ：大津市大萱1－2－29　☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2－3－1　☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761　☎0775-52-4703

京都府

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8－65　☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市小幡御蔵山商店街　☎0774-32-3003
★豊島電気：京都市伏見区深草直違橋3丁目　☎075-641-5368
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東　☎075-801-8231
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81　☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区花園橋バス停北へ100m　☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル　☎075-351-2102
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル　京都電工内　☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル　☎075-361-0371
★マイコンショップWEST：京都市右京区太秦安井1丁田町1　☎075-801-2293
★イズミヤ京都店：京都市南区九条西山王寺31　☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24－6　☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90－1　☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル　☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30－114　☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル　東塩小路町702　☎075-341-5769
★J＆P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549　☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24－1　☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90－1　☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2－1－30　☎075-922-5413
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21－6　☎0774-32-4011

大阪府

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3－2－4　☎06-203-3361(代)
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4－12－6
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4－12－6　☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5－6－19　☎06-632-2038
4－11－4　☎06-643-2031
★ニノミヤムセンパーツ店：大阪市浪速区日本橋4－19－14　☎06-643-2039
★ニノミヤムセンELホビー店：大阪市浪速区日本橋5－4－15　☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7－3　☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8－3　☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡1－1141－1　☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153－9　☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2－5　☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4－10－4　☎06-643-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1－3千里中央センター専門店　☎06-832-9516
★中川無線電機小阪店：東大阪市御厨33－1　☎06-789-9451
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3－22－11　☎0722-91-3325
★J＆Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5－6－7　☎06-644-1413
★J＆Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4－57－1　☎06-644-1613
★J＆Pくずは店：枚方市楠葉並木2－22　☎0720-56-8181
★J＆P千里中央店：豊中市新千里東町1－3－204　☎06-834-4141
★J＆Pビジネスランド：大阪市北区梅田1－1－3　大阪駅前第3ビルB2　☎06-348-1881
★CSK：大阪市北区梅田1－1－3　大阪駅前第3ビルB1　☎06-345-3351
★OMC：大阪市東淀川区菅原6－28－12
★せいでん箕面店：箕面市箕面6－1286　☎0727-22-5127
★システム・ボート和泉：和泉市松尾寺町79　9－11　☎0725-55-2446
★㈱コム関西支社：大阪市北区梅田　大阪駅前第4ビル25F　☎06-347-1381
★コンピュータランド天満橋店：大阪市北区天満1－3－3　☎06-352-6743
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36　☎06-245-0005
★丸善無線電機㈱：大阪市浪速区日本橋5－9－16　☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013　☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2－8　☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1－38－5　☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4－9－16　☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2－7－11　☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6－21　☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2－15－28　☎0729-96-8591
★上新電機日本橋1ばん館：大阪市浪速区日本橋5－1－11　☎06-644-1813
★上新電機日本橋3ばん館：大阪市浪速区日本橋3－7－5　☎06-644-1713
★上新電機日本橋5ばん館：大阪市浪速区日本橋4－12－4　☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4－10－1　☎06-631-0815
★上新電機日本橋7ばん館：大阪市浪速区日本橋4－11－3　☎06-644-1661
★上新電機京阪京橋店：大阪市都島区東野田町1－5－1　☎06-353-3186
★上新電機せんばやし店：大阪市旭区千林2－11－24　☎06-952-3166
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1－1－3　☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5－19－19　☎06-607-0950
★上新電機ながよし店：大阪市平野区長吉出戸6－14－32　☎06-790-8401
★上新電機堺東店：堺市北瓦町1－26　☎0722-22-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174－3　☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1－3－1　☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1－6－24　☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415－3　☎0724-37-1021
★上新電機尾崎店：泉南郡阪南町下出42－1　☎0724-71-6061
★上新電機松原店：松原市高見里4－5－36　☎0723-36-7001
★上新電機藤井寺店：藤井寺市岡1－15－12　☎0729-54-5971
★上新電機金剛店：富田林市寺池台1－9　☎07212-9-2406
★上新電機八尾店：八尾市北本町1－4－22　☎0729-98-8660
★上新電機布施店：東大阪市足代北2－61－2　☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3－4　☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3－1－2　☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4－20　☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野本町1－16　☎0720-56-7295
★上新電機いばらき店：茨木市双葉町2－18　☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18－5　☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24－10　☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市高浜町4－11　☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14－9　☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内西町3－2－9　☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4－3　☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1－2－2　☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1－1－11　☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3－27　☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3－5　☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1－894－4　☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7－15－25　☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2－226－4　☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11－1　☎06-746-1552

奈良県

★上新電機奈良店：奈良市三条町478－1　☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1－8－10　☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2－110－3　☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2－54－3　☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83－5　☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3－32　☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1－7－3　☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574－1　☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172－1　☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2－12－12　☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4－1　☎0745-22-3646

和歌山県

★ニノミヤムセン和歌山店：和歌山市元寺町4－3　☎0734-32-5121
★ニノミヤムセン和歌山エレホビー店：和歌山市本町4－18　☎0734-32-5661
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368　☎0734-25-1414

兵庫県

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3－9－15　☎078-391-5885
★せいでん三宮本店C・SPECE：神戸市中央区三宮町1－5－8　☎078-391-8171
★せいでん姫路本店C・SPACE：姫路市光源寺前町11　☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店C・SPACE：伊丹市西台1－4－1伊丹セントラル　☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店C・SPACE：加古川市野口町野口字大仏129－62　☎0794-25-2011
★せいでん三木店C・SPACE：三木市大村字砂176－1　☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石1－7－4　白菊グランドビル内　☎078-917-5555
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2－4　☎0794-21-0551

全国㊐マイコンソフト取扱店一覧

★**マツヤデンキ小林店**：宝塚市小林4－7－22 ☎0797-72-0879
★**せいでん尼崎店**：尼崎市神田北通6－152 ☎ 06-412-4771
★**せいでん甲子園店**：西宮市甲子園北町2－2 ☎0798-66-2118
★**せいでん阪神甲子園店**：西宮市甲子園6番町16－13 ☎0798-47-1330
★**せいでん西宮本店**：西宮市常磐町1－27－101 ☎0798-36-1155
★**せいでん西宮北口店**：西宮市甲風園1－9－3 ☎0798-64-3232
★**せいでん芦屋店**：芦屋市大原町9－1 ☎0797-32-1581
★**せいでん南芦屋店**：芦屋市茶屋之町10－7 ☎0797-32-4000
★**せいでん本山店**：神戸市東灘区田中町1－7－26－101 ☎078-441-2061
★**せいでん御影店**：神戸市東灘区御影本町2－16－4 ☎078-821-1285
★**せいでん湊川店**：神戸市兵庫区東山町4ニュー湊川ショッピングセンタ ☎078-551-0260
★**せいでん土山店**：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★**せいでん西明石ホームセンター**：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★**せいでん広畑店**：姫路市広畑区東新町1－23 ☎0792-36-8801
★**せいでん北姫路店**：姫路市増井新町2－27 ☎0792-24-1781
★**せいでん姫路南店**：姫路市飾磨区三宅1－19 ☎0792-25-2101
★**せいでん今宿店**：姫路市東今宿6－1－27 ☎0792-98-1515
★**せいでん淡路店**：洲本市塩屋1－439－12 ☎07992-2-4453
★**せいでん赤穂店**：赤穂市加里屋中州2－53－2 ☎07914-5-1552
★**せいでん相生店**：相生市那波大浜町19 ☎07912-3-1660
★**せいでん神戸デパート店**：神戸市長田区腕塚町5－5－12　神戸デパート3F ☎078-641-6251
★**せいでん板宿店**：神戸市須磨区平田町2－3　板宿駅前ビル1F ☎078-731-3141
★**せいでん鈴蘭台店**：神戸市北区鈴蘭台北町1－14－16 ☎078-591-6001
★**せいでん西鈴蘭台店**：神戸市北区南五葉1－1－2 ☎078-591-3904
★**せいでん三田店**：三田市三輪字杉の元704　三田ビル1F ☎07956-3-3771
★**せいでん西脇店**：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★**せいでん名谷店**：神戸市須磨区中落合2－2－3須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★**せいでん垂水店**：神戸市垂水区神田町115－3 ☎078-708-5551
★**せいでん舞子店**：神戸市垂水区舞子台8－5－26 ☎078-784-1319
★**黒田電機**：豊岡市千代田町8－18 ☎07962-2-2121
★**ニノミヤムセン神戸店**：神戸市中央区三宮町1－3－10 ☎078-391-6356
★**ニノミヤムセン姫路店**：姫路市東郷町字大縄場1452－20 ☎0792-88-2363
★**ニノミヤムセン今宿店**：姫路市西今宿3－9－3 ☎0792-94-5363
★**ミドリマイコンランド西宮**：西宮市両度町7－17 ☎0798-64-8810
★**ミドリ電化尼崎本店**：尼崎市昭和南通7－186 ☎ 06-412-1830
★**ミドリ電化塚口本店**：尼崎市南塚口町1－1－14 ☎ 06-429-2137
★**上新電機にしのみや店**：西宮市河原町5－11 ☎0798-71-1171
★**上新電機いたみ店**：伊丹市昆陽池1－69 ☎0727-77-5101
★**上新電機尼崎三和店**：尼崎市神田中通6－222 ☎ 06-412-2681

岡山県

★**ベストマイコン岡山**：岡山市中山下1－10－20　ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★**コンピュータランド岡山店**：岡山市野田屋町1－6－24 ☎0862-23-8303
★**システムイン岡山**：岡山市田町1－10－1 ☎0862-33-2236
★**山陽電器研究所**：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176

広島県

★**電波新聞社・広島支局**：広島市中区基町13－7 ☎082-228-5581
★**第一産業本店**：広島市中区紙屋町2－1－18 ☎082-247-9111
★**第一産業各支店**
★**アーバン電子**：広島市中区大手町1－1－22 ☎082-246-0993
★**松本無線パーツ**：広島市中区銀山町2－6 ☎082-243-4451
★**シナプス1**：広島市中区八丁堀8－12　今元ビル3F ☎082-228-1230
★**井口電機**：広島市安芸区瀬野川町中野6289－1 ☎082-892-0239
★**尾道電子パーツ**：尾道市西御所町8－7 ☎0848-25-4582
★**国際マイコンサービス**：三原市港町622-30 ☎0848-63-0311
★**パソワード**：竹原市竹原町北堀1567－5 ☎08642-2-0674
★**森田電機商会**：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★**府中アベニュー**：安芸郡府中町大通2丁目14－13 ☎082-282-6476
★**マイコンショップYET**：福山市今町2－2 ☎0849-22-2411
★**マイコンプラザショウエイ**：福山市東深津町2－104－1 ☎0849-24-7122

山口県

★**電波新聞社・下関支局**：下関市東大和町1－1－7 ☎0832-67-7478
★**ベスト電器萩店**：萩市土原川島沖田464 ☎08382-5-6600
★**三文字屋**：光市虹ヶ浜3－4－19 ☎0833-71-0251
★**エレパーツニシマル**：宇部市上町1－3－2 ☎0336-21-0010
★**システムサンワールド**：岩国市麻里布3－15－6 ☎0827-23-0333

徳島県

★**都電機商会**：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★**リビング東和2ばん館**：徳島市昭和町4－12 ☎0886-22-9155
★**川上電器中央店**：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★**ニイデンキ本店**：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

香川県

★**電波新聞社・高松支局**：高松市亀井市2－1 ☎0878-61-3111
★**野田屋電気**：高松市丸亀町1－3 ☎0878-51-4545
★**宮脇書店**：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★**英弘チェン高松店**：高松市丸亀町2－14 ☎0878-51-7222
★**ミツシマ**：善通寺市大通り町461－12 ☎08776-2-2493
★**英弘チェン屋島店**：高松市屋島西町百石1909－1 ☎0878-41-4131
★**チャンネルハウス**：高松市天神前4－1 ☎0878-61-0602

愛媛県

★**マイコンハウス**：松山市港町4－5－11 ☎0899-47-0765
★**テジック興安**：新居浜市新須賀町2－2－18 ☎0897-34-8286
★**デジック**：松山市本町6-6-7 ☎0899-24-0914
★**英弘チェン千舟店**：松山市千舟町5－5－5 ☎0899-41-8751
★**英弘チェン八幡浜店**：八幡浜市昭和通1208－3 ☎08942-4-3335

高知県

★**メルバ高知店**：高知市北川添45－3 ☎0888-83-1612
★**マイコンショップ・ボーイズ**：中村市右山五月町2－16 ☎08803-4-2184

福岡県

★**電波新聞社・西部本社**：福岡市博多区博多駅前2－13－23 ☎092-431-7411
★**デオニー小倉店**：北九州市小倉北区馬借町1－6－15 ☎093-551-6339
★**小倉パソコン館**：北九州市小倉北区魚町2－2－17 ☎093-551-6281
★**紀伊国屋書店**：福岡市中央区天神1－11－11 ☎092-721-7755
★**ICランドマルコス**：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★**ダイイチサン商事サンパレス本店**：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★**カホマイコンセンター**：福岡市中央区天神2－4－27 ☎092-714-5155
★**カホムセンカホパーツセンター小倉店**：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★**カホムセンカホパーツセンター久留米店**：久留米市天神町2－44 ☎0942-35-8478
★**カホムセンカホパーツセンター大牟田店**：大牟田市栄町2－16 ☎0944-52-4367
★**デンキのカホ飯塚店B館マイコンフロアー**：飯塚市吉原町7－25 ☎09482-2-1588
★**デンキのカホ直方駅前店**：直方市古町247－1 ☎09492-5-1717
★**ベスト電器福岡本店**：福岡市中央区天神1－9－28 ☎092-781-7131
★**ベスト電器西新店**：福岡市早良区西新4－8－24
★**ベストマイコン久留米**：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★**MY・パソコンショップ五条**：太宰府市大字太宰府249－1 ☎092-923-3434
★**そごうELEHOBBYマイコンセンター**：北九州市八幡西区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★**岩田屋**：福岡市中央区天神2－11－1 ☎092-721-1111
★**ナンバーワン寿屋久留米店**：久留米市六ッ門7－1 ☎0942-39-4701
★**日本ビデコン**：福岡市博多区博多駅南3－2－6 ☎092-474-0027

佐賀県

★**ナンバーワン寿屋佐賀駅前店**：佐賀市駅南本町6－4 ☎0952-23-4101
★**コンピュータショップITC**：唐津市呉服町1799－1 ☎09557-4-1588
★**ベスト電器佐賀店**：佐賀市松原1－2－22 ☎0952-24-7205

長崎県

★**カホムセンカホパーツセンター長崎店**：長崎市油屋町2－40 ☎0958-21-1079
★**ベスト電器長崎新地店**：長崎市新地町1－1 ☎0958-28-1333
★**ベスト電器浜の町店**：長崎市浜の町3－17 ☎0958-21-0690
★**ダイイチ浜電気**：長崎市浜町2－32 ☎0958-26-4151

熊本県

★**電波新聞社・熊本支局**：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★**マツフジ**：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★**ベスト電器銀座通店**：熊本市下通1－9－4 ☎096-355-1351
★**熊本市城屋パレックス**：熊本市下通1－3－10 ☎096-325-3111
★**寿屋本荘店**：熊本市本荘店3－3－3 ☎096-372-5412

大分県

★**トキハマイコンコーナー**：大分市府内町2－1－4 ☎0975-38-1111
★**デンキのカホ日田店**：日田市中央1－3－12 ☎09732-3-6094
★**パソコンハウストム**：別府市南立石1区2組 ☎0977-26-0855
★**ベスト電器大分パソコン館**：大分市中央町2－3－10 ☎0975-32-9396

鹿児島県

★**電波新聞社・鹿児島支局**：鹿児島市新屋敷町16－201 ☎0992-26-3630
★**山形屋**：鹿児島市金生町-1 ☎0992-24-6111
★**千年堂**：鹿児島市中町9-1 ☎0992-22-1600
★**マイコンランド鹿児島**：鹿児島市新屋敷町26－1 ☎0992-25-7733
★**パソコン明昭堂**：鹿児島市西千石町11－19 ☎0992-25-2020
★**ベスト電器パソコン館**：鹿児島市加治屋町1－38 ☎0992-23-2081
★**システムイン鹿児島**：鹿児島市加治屋町1－1 ☎0992-23-8366
★**マイコンランド川内**：川内市本町19－11 ☎0996-25-1133

宮崎県

★**宮崎寿屋百貨店**：宮崎市橘通東4－8－1 ☎0985-27-4111
★**ナンバーワン寿屋電器都城店**：都城市中町14－20 ☎0986-22-1258

沖縄県

★**沖縄電子**：宜野湾市大山1531－1 ☎09889-8-2358
★**パソコンショップオオヤマ**：那覇市長田2－12－15 ☎0988-53-0710
★**コンピュータ沖縄**：沖縄市照屋1－5－13 ☎0989-38-6458
★**マイコンショップロム**：那覇市首里末吉町2－239－4 ☎0988-86-6829
★**沖縄コンピューターサービス**：島尻郡南風原町兼城587－2 ☎0988-89-3931

★

★

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

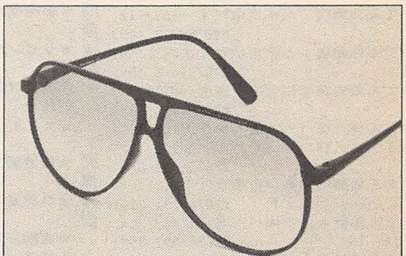
- コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
- 文字の揺れ（フリッカー）現象がなくなります。
- 家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消！

オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置（VDT＝ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル）の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき（フリッカー）をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

軽る〜いカーボン新登場！

カーボンファイバー（炭素繊維）は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



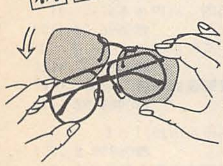
CG-1000

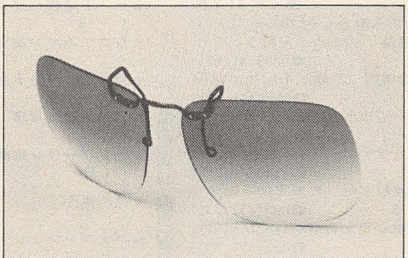
（小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。）
CG-1000￥13,000を**特別価格￥9,800** ハードケース付（送料込）

度付きメガネにクリップレンズ

- 取り付け取り外しがワンタッチ

新発売

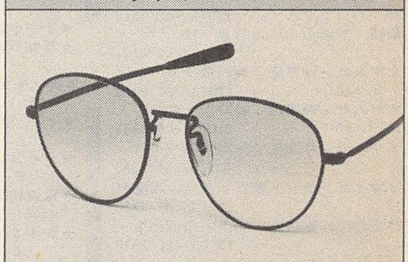




CG-600

（どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。）
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付（送料込）

コンピュータグラスのベストセラー



CG-400

（男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。）
CG-400￥6,000を**特別価格￥4,800** ハードケース付（送料込）

- 郵便番号
- 住所
- 氏名・捺印
- 年齢
- TEL

CG-400, CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14−3
(株)シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111(代)
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

(株)パスカルII
〒432　浜松市佐鳴台4-9-10
TEL　0534-53-6186

超特価

今月のお買得品

14M511C
新品　(2000カラー)
~~¥69,800~~ ¥45,000

今月のお買得品

PC-TV351 **26%引き**
新品　(4050文字)
~~¥129,800~~ ¥98,000
限定20台

今月のお買得品

HC-60 **30%引き**
新品　(32K MSχ)
¥64,800 ¥46,000

最近、買取り時に即金にて、支払をしない販売店が増えておりますが、池袋店では、52万円まで即金にて、代金をお支払させていただきます。

優良中古商品

商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます。くわしくはお電話にてお問合せ下さい。

NEC,

商品		
PC-6001（本体）	¥89,800	¥20,000
PC-6001 MKII	¥84,800	¥42,000
PC-6001 MKIIロードランナーセット	¥89,600	¥48,000
PC-6001 MKII SR	¥89,800	¥67,000
PC6601（本体）	¥143,000	¥68,000
PC6031（フロッピー）	¥89,800	¥42,000
DR311（データレコーダ）	¥12,800	¥7,000
PC PR401（プリンター）	¥39,800	¥20,000
PC6022（プリンター）	¥49,800	¥20,000
PC-8001（本体）	¥168,000	¥32,000
PC-8001 MKII	¥123,000	¥50,000
PC-8801（本体）	¥228,000	¥85,000
PC-8801 MKII/10	¥168,000	¥105,000
PC-8801 MKII/30	¥275,000	¥160,000
PC-8801 MKII/30(仕様)	¥265,000	¥140,000
PC-8801 MKII/30SR	¥258,000	¥190,000
PC-9801（本体）	¥298,000	¥120,000
PC-9801 F2(本体)	¥398,000	¥230,000
PC 9801 m2(本体)	¥415,000	¥280,000
PC PR101（24'プリンター）	¥238,000	¥162,000
PC PR201（24'プリンター）	¥298,000	¥192,000
PC KD-551（4050ディスプレー）	¥118,000	¥68,000
PC KD-252（2000ディスプレー）	¥64,800	¥45,000
PC8801MKII/10SR	¥168,000	¥118,000
文豪5N（ワープロセット）	¥398,000	¥298,000
オアシスライト(ワープロ)	¥220,000	¥120,000

全商品サポート事業部でリフレッシュチェック済
登録カードとNo.で完全サポートを実施しております。
保証期間も4ヵ月（業界初の完全サポート）

万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます。

MSX,

商品		
PHC-30n（64K DR付）	¥69,800	¥40,000
HB55（MSχ）	¥59,800	¥31,000
HB75（64K）	¥79,800	¥38,000
MB-H1（32K）	¥79,800	¥37,000
ML-8000（32K）	¥64,800	¥35,000
HC-60（32K）	¥64,800	¥37,000
HC-7（64K）新品	¥84,800	¥65,000
FM-X（16K）	¥49,800	¥30,000
PV-7（8K）	¥29,800	¥18,000
16Kカートリッヂ新品	¥8,000	¥6,000
CF 2000（本体PF付）	¥59,800	¥34,000
PHC-30（本体）	¥59,800	¥34,000
HB 101（本体）	¥46,800	¥30,000

商品		
PC-8201（ハンドヘルド）	¥138,000	¥70,000
PC-8054（ディスプレー）	¥67,800	¥42,000
PC-80S31(フロッピー)	¥168,000	¥88,000
PC-8822（プリンター）	¥234,000	¥120,000
NM-9200 RO（プリンター）	¥320,000	¥150,000

FUJITSU,

商品		
FM-7（本体）	¥136,000	¥65,000
FM-n7（本体）	¥99,800	¥68,000
FM-77D2（本体）	¥228,000	¥152,000
FM-11EX（本体）	¥398,000	¥152,000
FM-8（漢字ロム・非漢字ロム）	¥218,000	¥52,000
FM-11BS（本体）	¥398,000	¥260,000
MB 27501（データレコーダ）	¥12,800	¥7,000

SHARP,

商品		
mz 1200（本体）	¥148,000	¥40,000
mz 1500（本体）	¥89,800	¥65,000
mz 2000＋Gラム付	¥257,000	¥65,000
mz 721（本体）	¥89,800	¥20,000
mz 731（本体）	¥128,000	¥30,000
x—1（本体ディスプレー、Gラム）	¥300,000	¥130,000
x—1cs（本体、ディスプレー）	¥219,600	¥140,000
PC-1245（ポケコン）	¥17,800	¥7,000
PC-1246（ポケコン）	¥17,800	¥9,000
PC-1350（ポケコン）	¥36,800	¥22,000
PC-1500（ポケコン）	¥59,800	¥24,000
12M212C（ディスプレー）	¥69,800	¥35,000
14M141C（2000ディスプレー）	¥69,800	¥38,000

EPSON,東芝

商品		
パソピアク（本体）	¥119,800	¥38,000
PA-7165（ディスプレー）	¥99,800	¥38,000
JR 200（本体）	¥79,800	¥20,000
HC-20（ハンドメルド）	¥138,000	¥68,000
RP-80（プリンター）	¥89,800	¥48,000
RP-80 F/TIIK（プリンター）	¥119,800	¥89,000
TF 10（フロッピー）	¥125,800	¥68,000
TF 20（フロッピー）	¥142,000	¥68,000

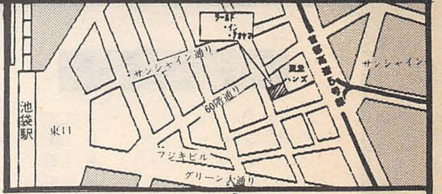
SEGA,

商品		
ぴゅー太（本体）	¥59,800	¥16,000
SC 3000（本体）	¥29,800	¥16,000
SC 3000H（本体）	¥32,800	¥20,000
ファミリーコンピュータ（本体）	¥14,800	¥9,800

無償保証付　代金は商品到着のお支払　代金は商品を確かめてからお支払下さい。配達日はもとより時間も指定出来ますのでお使いになる方が確かめられるシステムです。

どこよりもお得な高額下取りセール中

下取機種	購入機種		
8801/II-30	8801/II SR 30	差額	¥89,000～¥95,000
8801/II-10	8801/II SR 10	〃	¥49,000～¥57,000



24時間クレジット受付・24時間注文

自宅にいながらクレジット。それも24時間，いつでもどこでも
注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

頭金なし・キャンパスクレジット

キャンパスクレジットでは参考だけの保証人でＯＫ　クレジットも手続もかんたん
夏休み前のパソコンツールで差をつけよう！

機種で悩んだらダイヤルイン　希望機種が決まったらダイヤルイン　24時間、全国どこからでも受付出来ます。

下取り、買取りのお客様へ
当社では、取扱わない機種があったり、買取額が数日により変わる事があります。御来店いただく前に御連絡いただけたらと思います。

7771

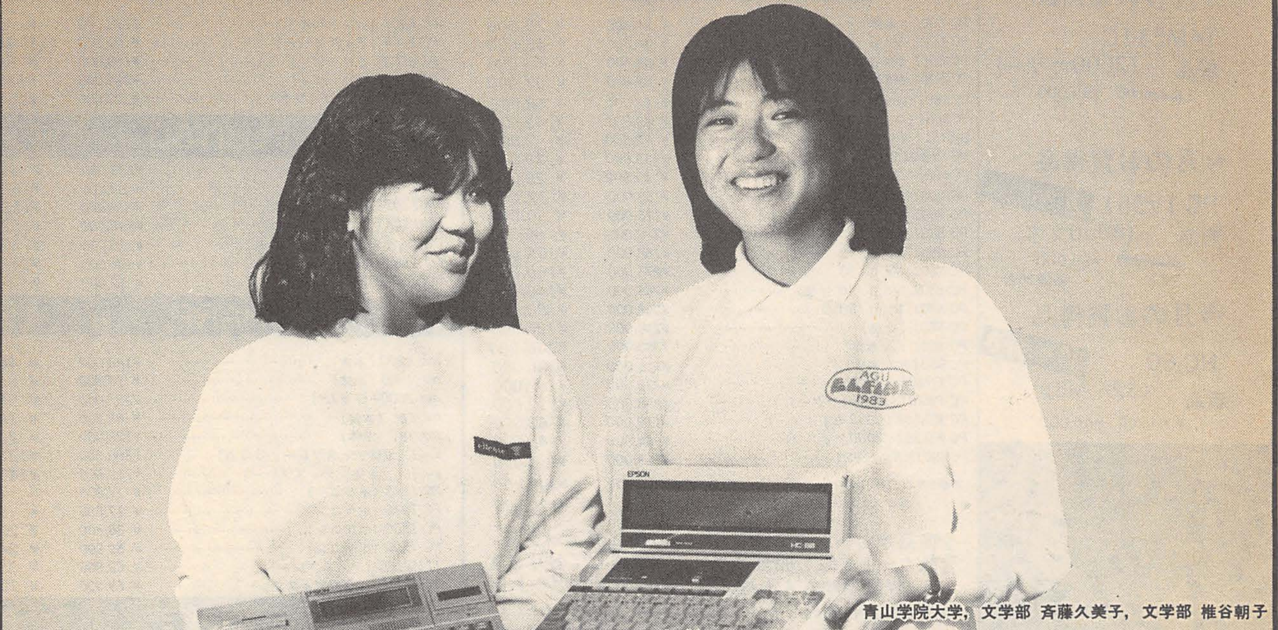
24 時間受付中

本　社　東京都豊島区要町3-38-1　　池袋店　東京都豊島区東池袋1-28-6

ワールド イン アオヤマ

サンシャイン60階通り東急ハンズ隣り

日経新聞、日経産業新聞で紹介された24時間サポート体制



青山学院大学，文学部 斉藤久美子，文学部 椎谷朝子

☆ 当店にて，ファミリーコンピュータ本体のみで御予約の御客様へ ☆
今年1月頃，単体にて御予約いただいた御客様には誠に申しわけ御ざいませんが，
今回販売条件が，上記のようなセット販売のみとなりましたことを御詫び申し上げます。

緊急速報 任天堂 ファミリーコンピュータ セット 限定販売

限定50セット

ファミコン若葉セット

ファミコン	HVC-001	¥ 14800
ファミリーベーシック	BS	¥ 14800
人気 ソフト	6 本	¥ 27000
合計	~~¥ 57000~~ ——	¥ 52900

ファミコン青葉セット

ファミコン	HVC-001	¥ 14800
人気 ソフト	6 本	¥ 27000
合計	~~¥ 41800~~ ——	¥ 39800

頭金なし最長60回の超低金利　キャンパスクレジットもかんたん

新製品コーナー

6001/II SR ロードランナーセット

PC 6001/II SR	¥ 89,800
TV用コンバーター	¥ 7,000
PC DR311	¥ 11,800
ロードランナー	¥ 4,800
合計-¥114,400	¥ 94,800

X-1ターボ/30セット

X-1/30	¥278,000
CZ850D	¥129,800
IBMディスケット10枚	¥ 12,000
合計-¥417,600	¥330,000

8801/II SR 基本セット

PC 8801/II SR30	¥25,.000
PC KD551K	¥ 99,800
ハイドライド	¥ 6,800
IBMブランクディスケット	¥ 12,000
ジョイスティック	¥ 12,000
合計-374,400	¥310,000

FM-ニュー7セット

FM-ニュー7	¥ 99,800
CMT141F	¥ 67,800
PHC-DR	¥ 12,800
合計-¥182,600	¥130,000

mz1500システムセット

mz1500	¥ 89,800
mz1D15B	¥ 69,800
サンダーフォース	¥ 4,800
合計-¥164,400	¥115,000

8801/IISR 21%offセット

PC 8801/II SR10	¥168,000
PC KD551K	¥ 99,800
PC DR330	¥ 19,800
ロードランナー	¥ 4,800
ジョイスティック	¥ 12,000
合計-¥292,400	¥240,000

今月のお買得品

HC-60 (32K MSX)
¥ 64,800 ¥46,000

PC-TV351 (4050文字)
¥129,800 ¥98,000





24時間サポート体制 **03 987-7771**

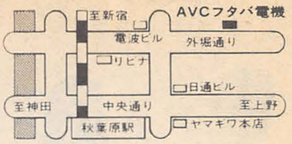
頭金なし・キャンパスクレジットでらくらくショッピング



秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で21年の信用!!

AVCフタバ

☎03(253)7661



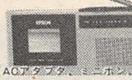
AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号

エプソン「テレビアン」 忙しい人の情報ステーション

ポケットカラーテレビ ET-01 ¥84,800
専用充電式バッテリーKB-01 ¥ 3,800
定価合計¥88,600

外形寸法：160×80×31mm(幅/高さ/厚さ)
映像及び音声入力端子付



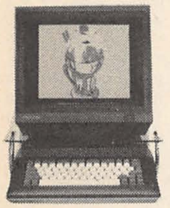
現金特価 ¥69.000
▶均等払例
¥7,590×10回
¥4,002×20回
(ACアダプタ、ミニホン、ソフトケース、ハンドストラップ付)

今すぐ もよりの電話から

札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	0222-64-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-6000シリーズ PC-6001mkIISR

注文No.CP-017



1クラス上の実力で、パワフルに新登場！



PC-6001mkIISR(本体)…¥89,800
PC-KD252(ディスプレイ) ¥67,800
PC-DR321(データレコーダ)‥¥19,800
PC-6022(プリンタ)………¥39,800
PC-6094(ケーブル)………¥ 7,500
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計¥278,700
➡特価¥235,000
▶均等払例
¥11,554×24回
¥8,094×36回

My PC NEC PC-6601SR

注文No.CP-018

はじめての、ワイヤレスキーボード&テレビパソコン。



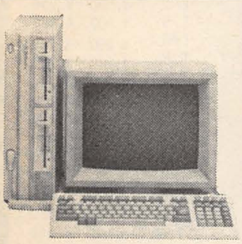


PC-6601SR(本体)……¥155,000
PC-TV151(ディスプレイ) ¥94,800
PC-DR321(データレコーダ)‥¥19,800
PC-PR401(プリンタ)……¥39,800
PC-6094(ケーブル)………¥ 7,500
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計¥370,900
➡特価¥315,000
▶均等払例
¥15,488×24回
¥10,850×36回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIISR

注文No.CP-026





PC-8801mkIISR/30(本体)·¥258,000
PC-TV351(14"モニター) ¥129,800
PC-PR101(プリンタ)……¥238,000
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

定価合計¥679,800
➡特価¥545,000
▶¥12,106×36回·
㊌¥40,000×6回
▶ ¥9,760×48回·
㊌¥30,000×8回

NEC PC-9800シリーズ PC-9801m2

注文No.CP-027



●大容量1Mバイトフロッピーディスク内蔵●高機能、広範囲の充実したソフトウェア群。●ユーザーズメモリ256Kバイトを標準実装。●可能性を広げる高度な周辺機器。

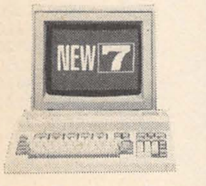
PC-9801/M2(本体)……¥415,000
PC-KD551K(14"モニター) ¥99,800
PC-PR201CL(プリンタ)·¥328,000
PW-6100(パソコンデスク) ¥54,000

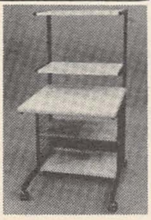
定価合計¥896,800
➡特価¥730,000
▶¥16,811×36回·
㊌¥50,000×6回
▶¥13,104×48回·
㊌¥40,000×8回

富士通 FM-NEW7

注文No.CP-021

FM-7のソフトと機能を全て引きついで新登場！



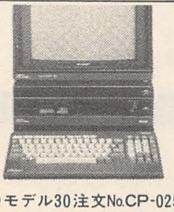


MB25015(本体)…………¥99,800
MB27343(14"カラーモニタ) ¥67,800
MB26512(ケーブル)………¥1,800
MB27502(データレコーダ) ¥12,800
GP-500F(プリンタ)………¥49,800
GP-25606E(ケーブル)……¥4,000
PW-6100(パソコンデスク)·¥54,000

定価合計¥290,000
➡特価¥206,000
▶均等払例
¥10,128×24回
¥7,095×36回

SHARP X1ターボシリーズ パソコンテレビ X1 turbo

新しい実務能力を加え、バージョンアップ。



●モデル10注文No.CP-023
CZ850C(本体)…¥168,000
CZ850D(モニタ)‥¥129,000
定価合計¥297,800
➡特価¥238,000
▶均等払例 ¥8,198×36回
¥6,446×48回

●モデル20注文No.CP-024
CZ851C(本体)…¥248,000
CZ850D(モニタ)·¥129,800
定価合計¥377,800
➡特価¥302,000
▶均等払例¥10,402×36回
¥8,179×48回

●モデル30注文No.CP-025
CZ852C(本体)…¥278,000
CZ850D(モニタ)‥¥129,800
定価合計¥407,800
➡特価¥326,000
▶均等払例¥11,229×36回
¥8,829×48回

パソコン本体

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-8001mkIISR	¥108,000	¥ 4,376	¥3,066
	PC-8801mkIISR			
	・モデル10	¥168,000	¥ 6,834	¥4,788
	・モデル20	¥213,000	¥ 8,653	¥6,062
	・モデル30	¥258,000	¥10,522	¥7,371
富士通	FM-77L4	¥238,000	¥ 9,932	¥6,958
	FM-11AD2プラス	¥325,000	¥13,570	¥9,507
シャープ	MZ-1500	¥ 89,800	¥ 3,737	¥2,618
日立	MB-S1 /30	¥198,000	¥ 7,768	¥5,442
	MB-S1 /40	¥298,000	¥11,702	¥8,198

CRTディスプレイ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-TV151	¥ 94,800	¥ 3,933	¥2,756
	PC-TV351	¥129,800	¥ 5,217	¥3,651
	PC-KD851	¥158,000	¥ 6,392	¥4,478
シャープ	14M-512C	¥ 89,800	¥ 3,540	¥2,480
	15M-422C	¥118,000	¥ 4,671	¥3,272
ロジテック	K-124S	¥105,000	¥ 4,130	¥2,893
	K-134	¥128,000	¥ 5,015	¥3,513

プリンター

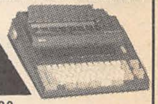
メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-PR101	¥238,000	¥ 9,932	¥6,958
	PC-PR201	¥298,000	¥12,538	¥8,783
	PC-PR201CL	¥328,000	¥13,668	¥9;576
エプソン	UP-130KPC	¥298,000	¥11,063	¥7,750
	SP-80	¥ 62,800	¥ 2,655	¥1,860
	(ROM¥6,000含む ケーブル別売)			
セイコー	GP500M/F(ケーブル付)	¥ 55,800	¥ 1,918	¥1,343
	GP550M/F(ケーブル付)	¥ 95,800	¥ 3,294	¥2,308

フロッピーディスクドライブ

メーカー	製品名	標準価格	24回均等	36回均等
NEC	PC-9881K	¥320,000	¥13,373	¥9,369
エプソン	TF10(PC)	¥129,800	¥ 4,917	¥3,444
	TF10(FM)	¥125,800	¥ 4,917	¥3,444

ワードプロセッサー

●リコー MyRIPORT 20



定価¥198,000➡特価¥168,000
▶均等払例 ¥8,260×24回 ¥4,340×36回

●シャープ WD-100 ミニ書院



定価¥148,000➡特価¥126,000
▶均等払例 ¥6,195×24回 ¥4,340×36回

●NEC 文豪 NWP-5N

デスクトップ、JIS配列キーボード

定価¥398,000➡特価¥358,000
▶均等払例 ¥17,602×24回、¥12,331×36回

●キヤノン ワードボーイ

ホームワープロ 時代をひらく

PW-10J

定価¥88,000➡特価¥75,000
▶均等払例 ¥6,938×12回 ¥3,688×24回

社員募集 コンピュータに関心ある方、随時面接。03-253-7661まで。

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

無料配送 全国どこでも無料。	**製品先取り** お申込み7日間位で届きます。	**カレッジクレジット** 学生の方で20才以上であれば、保証人不要。
完全保証 即日対処のアフターケア万全。	**日曜配送** 共働きの方や、留守がちの方も都合のよい日に確実受取り。	**保証人なしクレジット** 但し未成年の方は、保証人が必要です。
頭金なし 手軽な電話クレジット。	**支払額自由** 但し1回につき2,700円以上。3～48回まで、ボーナス払も可。	**18才未満** 18才未満の方は、保護者の方と一緒に電話して下さい。

AM10時からPM11時まで受付〈年中無休〉
日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即お届け!!

超特価　実用性重視　高級 パソコンデスク

全国特急発送

パソコンの置き場所にお困りの方へ――省スペース情報

★PC･FMなどあらゆる機種に！
★業務用として開発設計、強度バツグン
実用性を重視し、ムダを省いたシンプル設計、家庭用としてもシンプルな白と黒のツートンカラー
★移動自由自在(ストッパー付キャスター使用)

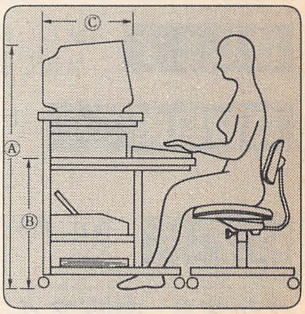
PC-3



特価 ¥36,000

900(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

実用性・機能性を備えた省スペースデスク



Ⓐ本体、キーボード、DISK、プリンターなどコンパクトにセット。周辺機器など使い易い位置に自由なセットができます。
Ⓑテーブルの高さは、一般の机と同じに設定、他の机と併用の場合にも便利です。
Ⓒディスプレイの奥行を十分に確保した広いディスプレイ台。PC-1でもディスプレイ横にDISKなどを設置できます。
★パソコンデスクは全機種組立式、ドライバー１本で組立て簡単です。

PERSONAL COMPUTER DESK



特価 ¥29,800

PC-1

600(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)



特価 ¥42,000

PC-2

1200(幅)×930(高さ)/700(〃)×740(奥行)

※その他、ディスプレイ台のないタイプ(ワープロ用)もございますのでお気軽にお問合せ下さい。

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で！

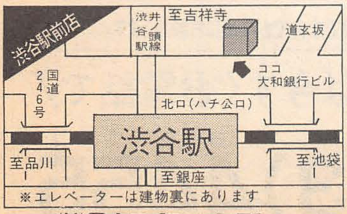
東京本社受付☎03(463)4455（ヨシココ）

大阪受付☎06(364)1258

※すでに注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

●受付／午前10時➡午後７時

渋谷駅前店にて展示中
お気軽にご来店下さい!!



㈱日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

お申込方法

●今すぐお電話申込か、下記の申込書に御記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。致着後３日前後で商品をお届け致します。(場所によっては翌日配達になります。)

送り先：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル パソコンデスク係
㈱日本マイコン流通センター

●お振込の場合は、先に必ずお電話にて住所・氏名・お電話番号をお知らせ下さい。

振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6400197
㈱日本マイコン流通センター

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター 御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。㊞
品 名	特価価格	台数	フリガナ
			氏 名　☎(　　)
			フリガナ
			住 所(〒　)

●全国の販売店様へ。卸も行っておりますので、お気軽にお問い合せ下さい。TEL.03-463-4612

Ⓑ6月号

中古マイコンショップ

渋谷駅前
ハチ公口 0分
徒　歩

激安

中古マイコン
在庫300台！
中古ソフト大量展示

全国ネットで あなたの マイコンを





保証します　全商品３ヶ月〜１年　当社の中古マイコンは自社ナンバーで商品登録されており、買替や手放す場合アフターサービスなど有利です。(完全管理制度)

低金利です　クレジット月々3,000円より・３回〜60回まで　下取差額クレジットOK！

捜します　欲しい機種を捜したり予約も受付て、いち速く納品致します。

買替自由です　ビデオからマイコンへ、マイコンからビデオ・オーディオ・無線・ニューメディアテレビなどへと、あらゆる商品へ買替OK！

格安です　各社 新品 特価販売！ まずはお問い合せ、ご来店下さい。

なぜ今 中古マイコンなのか！

たとえば中古車などはサビやエンジンの消耗など中古・新品の差は大きいが、マイコンの場合はＬＳＩという半導体がほとんど。これには消耗・老朽化などまったくといっていいほどない！中古マイコンは限りなく新品に近い商品なのである。

それともう一つは買替や手放す場合。新品は買った直後に中古価格に値下がりしてしまう。もっとも、人気・不人気でかなり違うが、とにかく値下がりしてしまう。中古なら安いし、買替や手放す場合も値下がりは少ない。中古といっても現行の新製品は揃っているし、使用する側のニーズさえ合っていれば中古マイコンをお薦めしたい。

超 お買得中古マイコン 本体・周辺機器のリスト ができました.!!

全メーカー満載

●お申し込みの方は60円切手2枚を同封の上、当社中古マイコンリスト係へ御請求下さい。

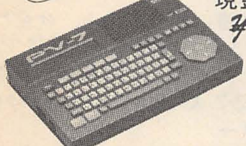
超お買得品セット

頭金なし クレジットOK！ 下記のお支払いの中からお選び下さい。

注文 No.610　限定9台

CASIO PV-7 MSX

定価 ~~¥29,800~~
現金特価 ¥16,800 (中古)



そのままTVにつなげます。(ケーブル付)

注文 No.611　限定7台

NEC PC-8801セット

PC-8801(本体・中古)
K-124S(ロジテック640×400カラー・新品)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥333,000~~
特価 ¥154,800



640×400カラーディスプレイ付
PC対応レコーダサービス

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,284	¥13,900
24回	¥ 7,820	¥ 7,400
36回	¥ 6,856	¥ 5,200

注文 No.612　限定9台

NEC PC-8801MKIISR(model 30)セット

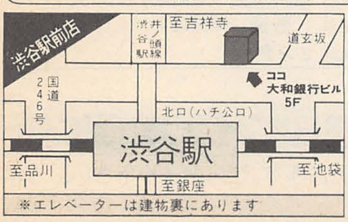
PC-8801MKIISR M30(本体・新品)
PC-TV351(640×400カラーモニター・新品)
RGBケーブル

合計定価 ~~¥387,800~~
新製品大特価 ¥309,800



PC-TV351はテレビ機能、ワイヤレスリモコン付

回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,870	¥14,800
36回	¥13,956	¥10,400
48回	¥11,144	¥ 8,200



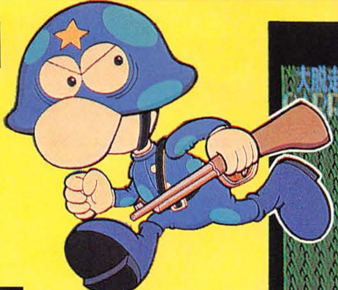
《お申し込み方法》
★
★今すぐ上記の注文No.にてお電話でお申込下さい。★限定台数ですのでお早めにお願致します。

●マイコンのお求め、下取、売却は今すぐお電話で！

株式会社
日本マイコン流通センター ☎03(463)4455 (ヨシコココ)

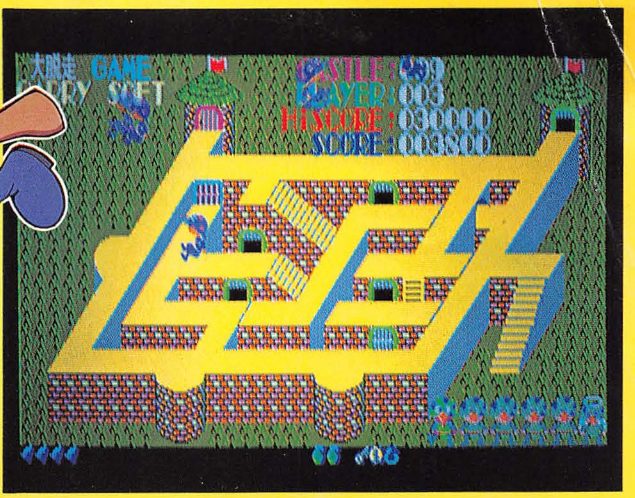
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル　●受付／午前10時→午後7時

味方捕虜を奪回せよ！



「ナチスの捕虜収容所に潜入し、5人の味方捕虜を奪回せよ」この任務を伝えられた君は単身、作戦の遂行に向う。めざすは中世の城を利用したナチスの捕虜収容所だ。君は、そこから5人の味方捕虜を救出しなければならない。しかし、警戒は非常に厳重だ。敵の見張りはうようよいる。果たして君の任務達成なるか。

大脱走

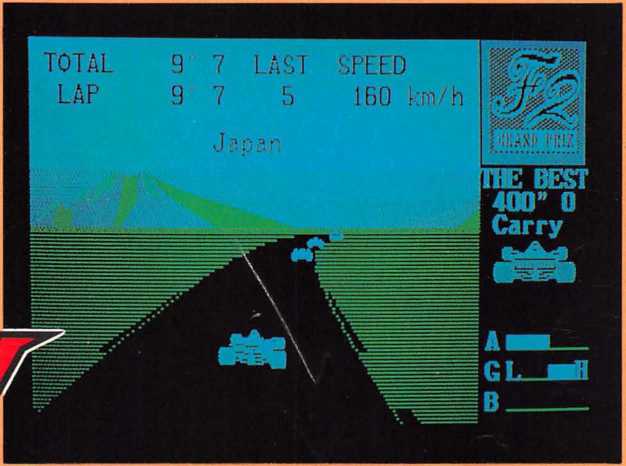


今、君のレーシングスピリッツは完・全・燃・焼！

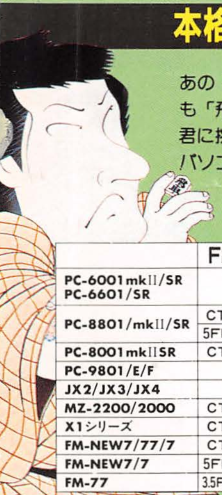


GPレーシングに興味ワクワクの君！今までのレーシングに不満タラタラの君！あのキャリーラボがやりました。「F2グランプリ」！運転操作2モード。8国8コースにわたる新設サーキット。レースモードの他に練習走行モード付。まだある。エディター機能付。なんと、自分で自由自在にコースが組めるのだ。マニアの君がうなる事はもう、まちがいないだろう。

F2グランプリ

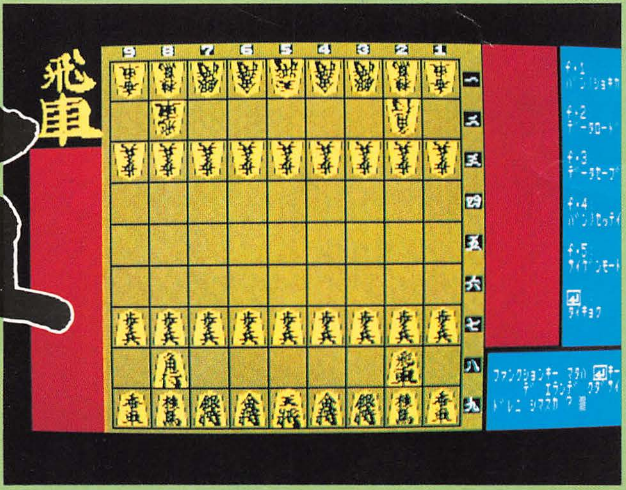


本格対局将棋ゲームの決定版！



あの「王将シリーズ」の第2弾登場！その名も「飛車」。難しさはさらにレベルアップして君に挑戦！ますます腕をみがいてやって来たパソコンに君は何手で勝てるかな？

飛車



	F2グランプリ		大脱走		飛車	
PC-6001mkII/SR PC-6601/SR			近日発売		CT	¥4,200
PC-8801/mkII/SR	CT	¥3,800	CT	¥4,200	CT	¥4,200
	5FD	¥5,800	5FD	¥6,400	5FD	¥6,400
PC-8001mkIISR	CT	¥3,800	CT	¥4,200	CT	¥4,200
PC-9801/E/F			5FD	¥6,400	5FD	¥6,400
JX2/JX3/JX4					3.5FD	¥6,800
MZ-2200/2000	CT	¥3,800	CT	¥4,200		
X1シリーズ	CT	¥3,800	CT	¥4,200		
FM-NEW7/77/7	CT	¥3,800	CT	¥4,200	CT	¥4,200
FM-NEW7/7	5FD	¥5,800	5FD	¥6,400	5FD	¥6,400
FM-77	3.5FD	¥5,800	3.5FD	¥6,800	3.5FD	¥6,800

★キャリーラボの日本語ワープロ JETシリーズ好評発売中！

Missワープロ	JET-8801A	JET-8001SR	JET-FM+
PC-6601SR/6001mkIISR	PC-8801/mkII/SR	PC-8001mkIISR	FM-NEW7/77/7/8
3.5インチ	5インチ(2D)・3枚組・¥35,800	5インチ(2D)・3枚組・¥29,000	5インチ/3.5インチ・2枚組・¥26,800

パートナーショップ
- マイクロキャビン
- マイコンハウスSPS

Carry soft ©Carry lab.
株式会社 キャリーラボ

GAME SOFT シリーズ
〒862 熊本市大江6丁目25-25 金子ビル1F
TEL 096(363)0211
FAX 096(363)0235 G2・G3

BASIC マガジン 6月号 請求券

フロントライン ちゃっくんぽっぷ IBM-JXシリーズ好評発売中！

チャレンジャーズ ソフト情報誌「チャレンジャース」ご希望の方は、氏名、住所、年令、職業を明記の上、送料20… 請求券を添えてお申し込みください。

通信販売 全国マイコン販売店で取り扱っております。通信販売の御注文は現金書留か郵便振替を御利用ください。送料300円。郵便振替口座 熊本0−18846 サポート 月〜金曜日14:00〜17:00 TEL 096−363−0047

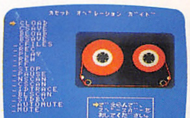


※写真中のヘッドホン，カセットテープ等は別売です。

ポップな友だちH2

気軽にパソコンを親友にできる内蔵ソフトと，ステレオ対応のカセットデッキを内蔵した，日立のMSXパソコン〈H2〉。64Kバイトマシン〈H2〉は，ゲームはもちろん，マニアライクな世界を十分に，しかも手軽に楽しませてくれます。

●パソコンを手軽に楽しめる内蔵ソフト。①〈コマンドテーブル〉方式で簡単にカラフルなパソコンアートが楽しめる《スケッチ》②ピアノとオルガンの2つの音色で演奏が楽しめる《サウンド》③内蔵カセットデッキをパソコン制御《カセットオペレーション》④マシン語プログラムの入力や，デバッグに《モニタ》●家庭用カラーテレビが使える3出力方式（RF・ビデオ・RGB）●RAM64Kバイト標準実装 ●ROMカートリッジ2スロット装備



HITACHI NEW TECHNOLOGY HINT



日立パーソナルコンピュータ H2

●MB-H2本体価格 ¥79,800

※テレビC15-S01は別売です。
※画面写真はハメ込み合成です。

MSX このパーソナルコンピュータは MSX のマークがついているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

HUMANICATION

資料請求券 B6-H2

●カタログをご請求の方は，資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上，〒105東京都港区西新橋2-35-6第三松井ビル 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

―生活と技術をむすぶ―
日立家電販売株式会社
〒105東京都港区西新橋2-15-12（日立愛宕別館）TEL.(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価350円（送料70円） 雑誌18361-6

マイコンBASICマガジン第四巻第六号通巻三十六号昭和六十年五月二十五日印刷 昭和六十年六月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号